LIBER NULL E PSICONAUTA

PETER J CARROLL

LIBER NULL
E
PSICONAUTA

(DOIS VOLUMES COMPLETOS)

PETER J. CARROLL

Segunda Edição
São Paulo
Penumbra Livros, 2019

Sobre a edição brasileira

Pode parecer um grande clichê, mas é fato inegável que a sociedade brasileira seja um caldeirão efervecente das mais diversas culturas. A identidade nacional do brasileiro transcende a cultura do país de origem de seus pais e avós.

O Movimento Antropofágico é um belo exemplo de como o brasileiro assimila e cria cultura – devorando as técnicas importadas e reelaborando-as à sua própria maneira. O produto deste processo é algo novo, único, mas ainda relacionado aos fatores originais.

É claro que não poderia ser diferente com as crenças do povo brasileiro. Em terras tupiniquins, o cristão fervoroso faz todo tipo de simpatias "inofensivas" no reveillon. O traficante de drogas se diz evangélico. O espírita vai à missa. A Ialorixá vai a público dizer que é católica.

O Brasil é possivelmente o único país no mundo em que palhaços circences e rinocerontes são recordistas de votações. São da natureza do brasileiro essa tendência à iconoclastia e esse desprezo pelo convencional.

Isto posto, fica evidente o motivo pelo qual a Magia do Caos tenha se enraizado tão profundamente no Brasil. O solo é fértil, o clima é propício e o povo tem fome.

Esta edição se propõe a ser uma tradução fiel do texto original, confome publicado em inglês na edição de 1987, que é republicada inalterada até os dias de hoje nos países de língua inglesa. Por este motivo, alguns conceitos parecem um tanto defasados quando contrastados com as descobertas científicas mais modernas.

As evoluções da física quântica são assunto de grande interesse do autor, tendo sido abordadas, ao longo das décadas, em suas obras mais recentes. Não foram publicadas edições revisadas do *Liber Null* ou do *Psiconauta*, mesmo em inglês, para comportar estes novos

desenvolvimentos. As "futuras" explosões solares abordadas no livro também já ocorreram há muitos anos, e as próximas podem ser facilmente calculadas.

E uma observação final: no início do Liber MMM, é dito, referindo-se à IOT, que os interessados em notificar a Ordem sobre o início dos trabalhos com o Liber MMM devem notificá-la através dos editores. Essa passagem foi traduzida conforme o texto original, mas esta editora não possui vínculo com Ordem alguma, e quaisquer notificações recebidas desta forma serão descartadas. Ao invés disso, os interessados podem contactar a Seção Sul-Americana da Ordem, o que pode ser feito através do endereço *www.iot-sulamerica.com.br*.

Vinicius Ferreira
Editor

Prefácio à segunda edição

Liber Null e Psiconauta foi o terceiro título da Penumbra Livros. No não tão distante ano de 2016, lançar este livro foi uma aposta cega. Possivelmente a primeira obra de vulto sobre Magia do Caos a ser lançada oficialmente em nosso país, na prática era impossível prever sua aceitação.

Para nossa surpresa e alegria, ele veio a se tornar o best-seller de nossa modesta editora.

Ao longo destes últimos três anos, estabelecemos alguns padrões de design em nossas publicações – como, por exemplo, a orientação do texto na lombada e a posição do logo na quarta capa. Parecia injusto que nosso best-seller, apenas por ter vindo antes dos demais títulos, não pudesse desfrutar dos padrões que viemos a estabelecer posteriormente.

Depois de uma série de reimpressões idênticas à primeira publicação, a ideia de uma nova edição para o *Liber Null e Psiconauta* começou a crescer em nossos corações.

O primeiro pensamento que normalmente ocorre ao se considerar uma segunda edição é uma mudança significativa na capa. Como a ilustração da capa da primeira edição, feita pelo incrível Estúdio Miopia, já se tornou um clássico, nem consideramos trocá-la. A capa da segunda edição, vista de frente, é idêntica à da primeira. As únicas mudanças foram na lombada e na quarta capa (a "parte de trás" do livro).

Também ficou claro para nós que, para esta segunda edição, o design do miolo também merecia uma atualização. Optamos, então, por um miolo em duas cores, inspiradas na icônica capa. Cinza seria só um preto apagado, amarelo e lilás seriam difíceis de ler no papel claro. Foi fácil optar pelo laranja – mais precisamente, para os fãs de detalhes técnicos, Pantone 7417U.

Além das novas cores, escolhemos uma fonte que valoriza mais o texto e conversa mais com nossos outros livros. Além disso, as

ilustrações-portais de Brian Ward receberam um novo tratamento, aparecendo agora em página inteira.

O teor da obra em si não foi alterado, mas o conteúdo passou por uma nova revisão. O novo texto é essencialmente o mesmo da primeira edição, com pequenas alterações visando aprimorar a fluidez da leitura.

Esperamos, honestamente, que o livro que você tem em mãos seja o melhor *Liber Null e Psiconauta* que você já viu. Mas mesmo que todas estas alterações (majoritariamente cosméticas) não sejam importantes para você, esperamos que o conteúdo mude algo em sua vida.

Vinicius Ferreira
Editor

PREFÁCIO À PRIMEIRA EDIÇÃO

Muitos anos se passaram trabalhando com os Illuminates of Thanateros, cuja jornada foi e está sendo muito rica e interessante. Gostaria de dizer o quanto me sinto feliz e orgulhoso pela primeira edição deste livro ter tomado seu rumo ao Brasil.

O livro em questão traz à luz alguns posicionamentos Caoistas e sobre Magia do Caos. Pessoalmente, jamais gostei desses termos. Eles tentam definir algo que já existia mas que não pode ser conceituado. No entanto, sua presença estabelece um marco em um longo e inesperado caminho que a dita "Magia do Caos" tem feito em nossa Terra Brasilis.

Eu sempre vi o cenário como um caminho de fórmulas que deixaram de ser eficazes, num ambiente de cegos tentando conduzir cegos, onde a vaidade da reprodução de informações contidas em livros fez aparecer uma geração de gurus estranhamente interessados em promover um tipo de conhecimento em troca de algumas migalhas financeiras e/ou alimento do ego, na forma de reconhecimento público.

Essa situação atrasa qualquer desenvolvimento pessoal, fazendo com que muita gente interessante perca um tempo enorme pensando estar despreparada e necessitada de alguém que mostre um Norte. E essas pessoas nem imaginam que esse Norte seja tão interessante e eficiente. Se imaginassem, poderiam desfrutar de um "final" extraordinário, no mínimo poderoso – mas acabam sendo apenas pessoas comuns.

A oportunidade que você tem em mãos é a possibilidade de começar a acreditar em você mesmo.

Na era atual, a informação está em todo lugar. As ideias adquiridas através de terceiros deveriam ser somente nocionais e informativas. No entanto, muitos optam por apenas repeti-las aos quatro ventos. Estas pessoas não se interessam verdadeiramente por magia. Para isso, é preciso afiar o espírito, não apenas alardear ideias de segunda mão. O campo mágico exige disciplina e é experimental.

Uma vez me foi dito que para escrever um livro de ocultismo basta ler cinco livros sobre um tema e resumi-los em um. Eu desejo para os leitores deste livro o seu melhor. A nossa passagem nesta existência é muito breve. Faça algo, tente... Evite ser platônico – muito pla... pla... e poũco tônico.

Fica também meu muito obrigado à editora Penumbra, que vem lançando livros que são referências importantes em nosso cenário, que carece de traduções de boas obras de ocultismo e sofre pelas traduções pífias.

Luz na escuridão, Penumbra.

Eurico Benjamim, Frater G.
1º, Section Head IOT Seção Sul-Americana

Para todos os Psiconautas com quem estive no meio da noite em florestas, templos, câmaras subterrâneas e no topo de montanhas, invocando os Mistérios...

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a todas as pessoas que ao longo dos anos ajudaram a fazer este livro possível. A Ray Sherwin, que me ajudou a disponibilizar a primeira versão do *Liber Null* para estudantes da IOT em 1978 e que trabalhou comigo para produzir a versão revisada de 1981; a Christopher Bray, do Sorcerer's Apprentice, que ajudou a manter o *Liber Null* em publicação, produziu uma edição limitada do *Psiconauta* e ajudou ao disponibilizá-los em sua livraria; a Andrew David, que fez as ilustrações do *Liber Null*; e a Brian Ward, que fez as ilustrações do *Psiconauta*. Meus agradecimentos a todos vocês. Esta edição é uma versão completamente atualizada e editada, que traz as duas obras em um único volume.

Liber Null

Peter J. Carroll

Com Ilustrações de

Andrew David

LIBER NULL

Uma Publicação da IOT

em Classe 4°, 3° e 2°

Contendo

Liber MMM

Liber LUX

Liber NOX

O Milênio

Liber AOM

Conteúdo

Introdução	23
A Ordem e a Busca	25
Liber MMM	29
Controle da Mente	30
Magia	35
Sonhos	39
Liber Lux	45
Gnose	49
Evocação	53
Invocação	58
Libertação	63
Augoeides	66
Divinação	69
Encantamento	72
Liber Nox	75
Feitiçaria	79
O Duplo	81
Transmogrificação	84
Êxtase	86
Crença Aleatória	90
O Alfabeto do Desejo	95
O Milênio	107
Liber AOM	113
Etérica	115
Transubstanciação	117
A Caosfera	118
Aeônica	120
Reencarnação	121

Imagens

Figura 1. Barreiras Mágicas 36
Figura 2. Criação de sigilos 37
Figura 3. O esquema do Liber Lux. 45
Figura 4. Criando um elemental 54
Figura 5. Psicocosmos ou mapas mentais 59
Figura 6. O esquema do Liber Nox. 75
Figura 7. O Sigilo do Caos 84
Figura 8: A Quadriga Sexualis 87
Figura 9. A raiz de toda emoção 97
Figura 10. Alfabeto Suplementar 103
Figura 11. Esta há de ser minha Kabbala 105
Figura 12. O esquema do Liber AOM. 113
Figura 13. A Caosfera. 118

NOTHING IS TRUE
EVERYTHING IS PERMITTED

Nota do Autor

Liber Null foi escrito para o estudante sério de ocultismo e, portanto, contém alguns rituais poderosos. Esses rituais e exercícios devem ser realizados por leitores em boas condições de saúde. Aqueles que sofrem de doenças cardíacas, epilepsia ou doenças crônicas não devem usar o material deste livro. O autor e os editores não se responsabilizam de forma alguma pelo mau uso deste material e não se responsabilizam por qualquer coisa que possa ocorrer quando os leitores usarem os exercícios aqui discutidos.

INTRODUÇÃO

A magia da IOT é uma arte intensamente prática, pessoal e experimental. Dois grandes temas aparecem recorrentemente neste livro: o de que estados alterados de consciência são a chave para destravar as habilidades mágicas; e que essas habilidades podem ser desenvolvidas sem qualquer sistema simbólico exceto a própria realidade.

O estilo mágico de pensamento é explorado em capítulos sobre crenças alternativas e o alfabeto do desejo.

Uma inclinação natural ao lado mais obscuro da magia é um ponto de partida tão bom quanto qualquer outro para se iniciar a busca definitiva, e metade deste livro é dedicada às artes obscuras.

Independentemente de tomos antigos e empoeirados e de mistificação, os elementos vitais de diversas tradições conspiram aqui para criar uma arte viva.

Os Iluminados de Thanateros são os herdeiros mágicos do Zos Kia Cultus e da A.·. A.·.

Este livro, escrito originalmente como um livro de referência para a IOT, está agora sendo lançado para aqueles que desejam trabalhar sozinhos e para aqueles que buscam ingressar na Ordem. Apesar do iniciado ser tratado como "ele" ao longo da obra, o leitor deve compreender que isso se dá somente para manter o estilo tradicional de textos mágicos deste tipo e que este roteiro de estudos não exclui mulheres de forma alguma.

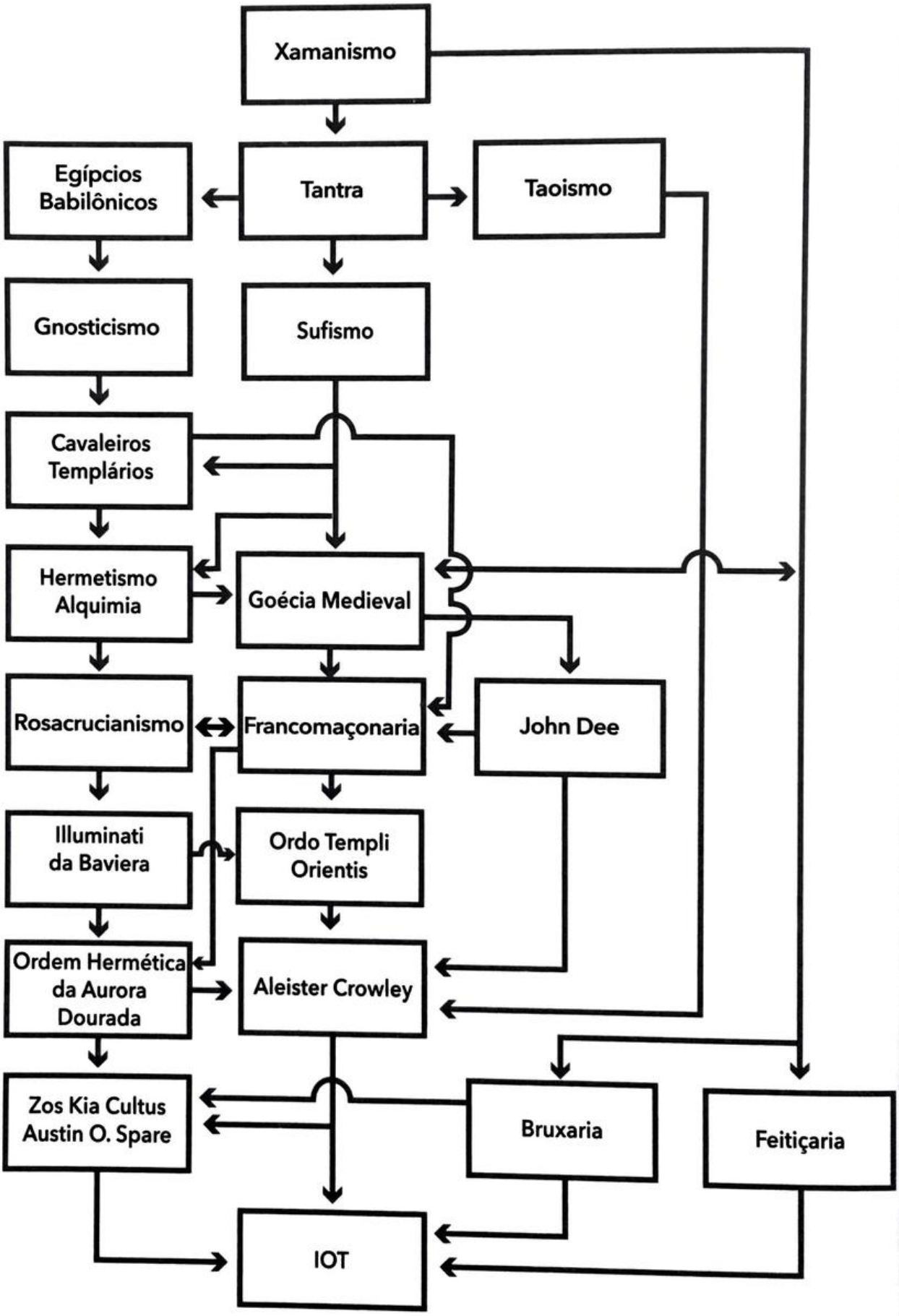


Diagrama 1. A Sobrevivência da Tradição Mágica

A Ordem e a Busca

Os segredos da magia são universais e de uma natureza tão física que desafiam explicações simples. Diz-se que atingiram a maestria os seres que compreendem e praticam tais segredos. Mestres, em diversos pontos da história, inspiram adeptos a criar ordens mágicas, místicas, religiosas e até mesmo seculares para conduzir outros à maestria. Tais ordens, em determinados momentos, denominaram-se abertamente como os Illuminati; em outros momentos, manter segredo pareceu mais prudente. Os mistérios só podem ser preservados através da revelação constante. Nesse aspecto, a IOT continua uma tradição com talvez sete mil anos de idade; mas, ainda assim, a Ordem como se mostra ao mundo não tem história, embora seja constituída como uma satrapia dos Illuminati.

Nessa Ordem sem passado não há onde esconder o futuro do presente. Ela recebe seu nome dos deuses do sexo, Eros, e da morte, Thanatos. Além de serem as duas maiores obsessões e forças motivadoras da humanidade, o sexo e a morte representam os métodos positivos e negativos para obtenção de consciência mágica. Iluminação refere-se à inspiração, ao esclarecimento e à libertação que resultam do sucesso na aplicação desses métodos.

O propósito específico para o qual a IOT se constitui é ajudar a determinar em que forma o ainda embrionário quinto aeon manifestar-se-á. Sua tarefa, ainda que histórica, consiste em disseminar conhecimento mágico para indivíduos. Pois em nenhuma época desde o primeiro aeon a humanidade necessitou tanto dessas habilidades para conseguir enxergar o caminho para seguir adiante.

Não há hierarquia formal na IOT. Há uma divisão de atividades dependendo das habilidades conforme elas se desenvolvem.

Estudantes reforçam suas vontades mágicas enfrentando o mais forte adversário possível – suas próprias mentes. Eles exploram as possibilidades de transformar a si próprios à vontade e exploram suas próprias habilidades ocultas em sonhos e atividades mágicas.

Os iniciados familiarizam-se com todas as formas de consecução oculta e buscam se aperfeiçoar em alguma forma específica de magia. Eles também devem encontrar outros capazes de aspirar à Ordem e oferecê-los ajuda.

Adeptos buscam a perfeição em todos os aspectos pessoais de seus poderes mágicos, sabedoria e libertação.

Mestres buscam atingir os objetivos da Ordem por quaisquer formas de ação ou inação que julguem apropriadas.

O Diagrama 1 ilustra a sobrevivência da tradição mágica do primeiro ao quinto aeon. Para uma discussão aprofundada da aeônica envolvida, consulte "O Milênio", na página 107.

Liber MMM

O Currículo do Estudante

4° IOT

Este curso é um exercício das disciplinas de transe mágico, uma forma de controle da mente similar à yoga, metamorfose pessoal e das técnicas básicas da magia. O sucesso com essas técnicas é um pré-requisito para qualquer progresso verdadeiro com o currículo do iniciado no 3º.

Um diário mágico é a ferramenta mais essencial e poderosa do magista. Ele deve ser grande o bastante para comportar uma página inteira para cada dia. Os estudantes devem registrar o horário, duração e grau de sucesso de quaisquer práticas realizadas. Eles devem tomar notas sobre fatores do ambiente que possam contribuir com (ou atrapalhar) os trabalhos.

Aqueles que desejarem notificar a Ordem de sua intenção de iniciar os trabalhos estão convidados a fazê-lo através dos editores.

Controle da Mente

Para operar magia de forma eficaz, a habilidade de concentrar a atenção deve ser aprimorada até o ponto em que a mente consiga entrar em uma condição similar ao transe. Realiza-se isso em diversos estágios: imobilidade absoluta, regularização da respiração, interrupção dos pensamentos, concentração em sons, concentração em objetos e concentração em imagens mentais.

Imobilidade

Posicione o corpo em qualquer posição confortável e tente permanecer nessa posição pelo maior tempo possível. Tente não piscar ou mover a língua, os dedos ou qualquer parte do corpo em absoluto. Não permita que a mente divague em longas linhas de raciocínio, apenas observe-se passivamente. O que parecia ser uma posição confortável pode tornar-se agonizante com o tempo, mas persista! Reserve algum tempo diariamente para essa prática e aproveite qualquer oportunidade de inatividade que venha a surgir.

Registre os resultados no diário mágico. Não se deve ficar satisfeito com menos de cinco minutos. Quando quinze tiverem sido conquistados, prossiga para a regularização da respiração.

Respiração

Permaneça tão imóvel quanto possível e comece a deliberadamente fazer com que a respiração fique mais lenta e mais profunda. O objetivo é usar toda a capacidade pulmonar, mas sem qualquer esforço ou tensão muscular desnecessários. Os pulmões podem ser mantidos vazios ou cheios entre exalações e inalações para prolongar o ciclo. O mais importante é que a mente deve direcionar a totalidade de sua atenção para o ciclo respiratório. Quando isso puder ser sustentado por trinta minutos, prossiga para o não-pensamento.

Não-Pensamento

Os exercícios de imobilidade e respiração podem aprimorar a saúde, mas não possuem valor intrínseco algum além de serem uma

preparação para o não-pensamento, o início da condição do transe mágico. Enquanto estiver imóvel e respirando profundamente, comece a afastar a mente de quaisquer pensamentos que emerjam. A tentativa de fazer isso inevitavelmente revela que a mente é uma furiosa tempestade de atividade. Apenas a maior determinação pode conquistar alguns poucos segundos de silêncio mental, mas mesmo isso é um triunfo considerável. Busque a absoluta vigilância sobre o surgimento dos pensamentos e tente ampliar os períodos de quietude total.

Assim como a imobilidade física, essa imobilidade mental deve ser praticada em tempos definidos e também sempre que surgir um período de inatividade. Os resultados devem ser registrados em seu diário.

Os Transes Mágicos

A magia é a ciência e a arte de fazer com que mudanças ocorram em conformidade com a vontade. A vontade só pode se tornar magicamente eficaz quando a mente está focada e não interferindo com a vontade. A mente precisa primeiramente se disciplinar a focar toda sua atenção em algum fenômeno desprovido de significado. Tentar focar em alguma forma de desejo resulta em um curto-circuito devido à ânsia por resultados. Identificação egoísta, medo do fracasso e o desejo recíproco de não alcançar o desejo, oriundo de nossa natureza dual, destroem os resultados.

Portanto, ao selecionar temas para concentração, escolha assuntos desprovidos de significado espiritual, egoísta, intelectual, emocional ou útil – coisas insignificantes.

Concentração em Objetos

A lenda do mau olhado deriva da habilidade que magos e feiticeiros têm de encarar fixamente. Essa habilidade pode ser praticada sobre qualquer objeto – uma marca na parede, algo a uma grande distância, uma estrela no céu noturno – qualquer coisa. Manter um olhar absolutamente fixo e firme sobre um objeto por mais do que alguns momentos pode revelar-se extraordinariamente difícil, mas ainda assim é necessário persistir por horas a fio. Cada tentativa da visão de distorcer o objeto, cada tentativa da mente de encontrar algo mais em que pensar, todas devem ser resistidas. Em seu devido tempo, é possível extrair segredos ocultos das coisas através dessa

técnica, mas a habilidade deve ser desenvolvida trabalhando com objetos insignificantes.

Concentração em Sons

A parte da mente onde surgem os pensamentos verbais é passível de ser controlada magicamente através da concentração em sons imaginados mentalmente. Qualquer som simples de uma ou mais sílabas é selecionado, como por exemplo *Aum, Om, Abrahadabra, Yod He Vau He, Aum Mani Padme Hum ou Zazas Zazas, Nasatanada Zazas.* O som escolhido é repetido de novo e de novo na mente, de forma a bloquear todos os outros pensamentos. Não importa o quão inapropriada a escolha do som possa parecer, você deve persistir com ela. Em dado momento o som pode parecer repetir-se automaticamente, e pode até mesmo ocorrer durante o sono. Esses são sinais positivos. A concentração em sons é a chave para as palavras de poder e certas formas de lançamento de feitiços.

Concentração em Imagens

A parte da mente da qual surgem pensamentos pictóricos é controlada magicamente pela concentração em imagens. Uma forma simples, como um triângulo, círculo, quadrado, cruz ou crescente é escolhida e mantida no olho da mente, sem distorção, pelo maior tempo possível. Apenas os esforços mais determinados têm alguma chance de fazer a forma imaginada persistir por qualquer período de tempo. Inicialmente, a imagem deve ser buscada com os olhos fechados. Com a prática, ela pode ser projetada sobre qualquer superfície lisa. Essa técnica é a base do lançamento de sigilos e da criação de formas-pensamento independentes.

Os três métodos de se obter transes mágicos só gerarão resultados se perseguidos com a determinação mais fanática e mórbida. Essas habilidades são altamente anormais e habitualmente inacessíveis à consciência humana, posto que demandam uma concentração tão inumana, mas as recompensas são enormes. No diário mágico, registre cada dia de trabalho formal e todas as oportunidades adicionais que possam ter sido usadas. Nenhuma página deve ser deixada em branco.

Metamorfose

A transmutação da mente em consciência mágica tem sido frequentemente chamada de A Grande Obra. Esta tem um objetivo amplo, podendo conduzir finalmente à descoberta da Verdadeira Vontade. Mesmo uma leve habilidade de se modificar é mais valiosa do que qualquer poder sobre o universo exterior. A metamorfose é um exercício da reestruturação da mente de acordo com a vontade.

Todas as tentativas de reorganizar a mente envolvem uma dualidade entre as condições como elas são e as condições desejadas. Dessa forma, é impossível cultivar qualquer virtude como espontaneidade, alegria, orgulho piedoso, graça ou onipotência sem se envolver em mais convencionalidade, sofrimento, culpa, pecado e impotência no processo. As religiões se fundamentam na falácia de que se pode ou deve ter um sem ter o outro. A alta magia reconhece a condição dualista mas não se importa se a vida é agridoce ou doce e amarga; ao invés disso, busca atingir à vontade qualquer perspectiva arbitrária concebível.

Qualquer estado mental pode ser escolhido arbitrariamente como objetivo para a transmutação, mas há uma virtude específica para os mencionados a seguir. O primeiro é um antídoto para o desequilíbrio e a possível loucura do transe mágico. O segundo é específico contra a obsessão com as práticas da terceira seção. São eles:

1) Gargalhada/Gargalhada
2) Não-ligação/Não-desinteresse

Esses estados mentais são alcançados através de um processo de meditação continuada. Tenta-se entrar no espírito da condição sempre que possível e pensar no resultado desejado em outros momentos. Através desse método, um forte novo hábito mental pode se estabelecer.

Considere a gargalhada: ela é a mais elevada das emoções, pois pode conter qualquer uma das outras, do êxtase ao pesar. Ela não tem um oposto. O choro é apenas uma forma subdesenvolvida da gargalhada que limpa os olhos e convoca auxílio para crianças. A gargalhada é a única atitude sustentável em um universo que é uma piada sobre ele mesmo.

O truque é enxergar essa piada mesmo nos eventos neutros e medonhos que nos cercam. Não cabe a nós questionar a aparente falta de gosto do universo. Busque a emoção da gargalhada no que deleita e diverte, busque-a naquilo que é neutro ou insignificante, busque-a

até mesmo no que é horrível e revoltante. Embora seja forçado no começo, pode-se aprender a sorrir internamente a respeito de tudo.

Não-ligação/Não-desinteresse descrevem bem a condição mágica de agir sem ânsia por resultados. É muito difícil para os humanos decidirem algo e então realizarem essa ação puramente porque sim. No entanto, é precisamente essa habilidade que se faz necessária para a realização de atos mágicos. Apenas a consciência unifocalizada tem essa capacidade. Ligação deve ser interpretada tanto no sentido positivo quanto no negativo, pois a aversão é sua outra face. Ligação a qualquer atributo de si mesmo, sua personalidade, suas ambições, seus relacionamentos ou experiências sensoriais – ou, da mesma forma, aversão a qualquer um desses – mostrar-se-á limitadora.

Pelo outro lado, perder o interesse por essas coisas é fatal, pois elas são o sistema simbólico ou a realidade mágica. Ao invés disso, tenta-se tocar mais levemente as partes sensíveis da realidade particular, de forma a restringir a mão deteriorante do desejo ávido e do tédio. Assim pode-se conquistar liberdade suficiente para agir magicamente.

Em adição a essas duas meditações, há uma terceira forma de metamorfose, mais ativa, que envolve os hábitos cotidianos. Não importa quão inócuos possam parecer, hábitos em pensamentos, palavras e ações são a âncora da personalidade. O magista visa içar essa âncora e se lançar livremente nos mares do caos.

Para prosseguir, selecione qualquer hábito menor, aleatoriamente, e remova-o do seu comportamento: ao mesmo tempo, adote um novo hábito, escolhido aleatoriamente. As escolhas não devem envolver nada com significado espiritual, egocêntrico ou emocional, e não se deve escolher nada com qualquer possibilidade de fracasso. Ao persistir com esses simples princípios, você se torna capaz de virtualmente qualquer coisa.

Todos os trabalhos de metamorfose devem ser registrados no diário mágico.

Magia

O sucesso nesta parte do currículo depende de algum nível de domínio dos transes mágicos e da metamorfose. Esta instrução mágica envolve três técnicas: ritual, sigilos e sonho. Adicionalmente, o magista deve se familiarizar com pelo menos um sistema de divinação: cartas, contemplação de cristais, runas, pêndulo ou radiestesia. Os métodos são infindáveis. Com todas as técnicas, busque silenciar a mente e deixar que a inspiração entregue alguma forma de resposta. Independentemente do sistema simbólico ou dos instrumentos empregados, eles atuam apenas como forma de prover um receptáculo ou amplificador das habilidades internas. Nenhum sistema de divinação deve envolver aleatoriedade excessiva. Astrologia não é recomendada.

Ritual é uma combinação do uso de armas talismânicas, gestos, sigilos visualizados, feitiços em palavras e transe mágico. Antes de prosseguir com sigilos e sonhos, é fundamental desenvolver um Ritual de Banimento eficaz. Um ritual de banimento bem construído resulta nos efeitos a seguir. Prepara o magista mais rapidamente para a concentração mágica do que qualquer dos exercícios de transe usado isoladamente. Habilita o magista a resistir a obsessão caso problemas ocorram com experiências oníricas ou com sigilos adquirindo consciência. Também protege o magista contra quaisquer influências hostis que possam atacá-lo.

Para desenvolver um ritual de banimento, primeiramente obtenha uma arma mágica – uma espada, adaga, varinha ou talvez um anel grande. O instrumento deve ser algo impressionante para a mente e também deve representar as aspirações do magista. As vantagens de fabricar à mão seus próprios instrumentos ou de descobri-los de alguma forma curiosa não podem ser enfatizadas demais. O ritual de banimento deve conter, no mínimo, os seguintes elementos.

Primeiro, o magista traça uma barreira ao seu redor com a arma mágica. A barreira é também fortemente visualizada. Figuras tridimensionais são preferíveis. Vide a figura 1 na página 36.

Segundo, o magista foca sua vontade em uma imagem visualizada: por exemplo, a imagem de uma arma mágica, seu próprio terceiro olho imaginário ou talvez uma bola de luz dentro de sua própria cabeça. Uma concentração em som pode ser usada adicionalmente ou como alternativa.

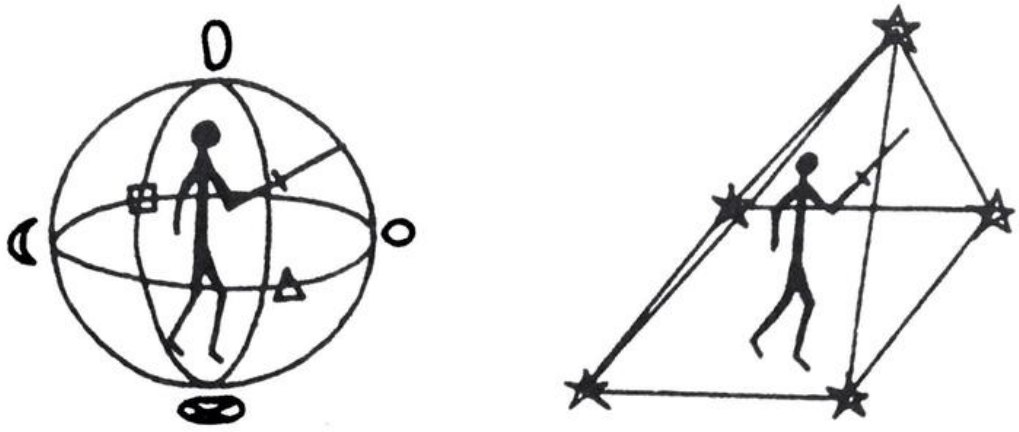


Figura 1. Diferentes formas de barreiras tridimensionais que o magista pode criar usando as armas mágicas.

Terceiro, a barreira é reforçada com símbolos de poder desenhados com a arma mágica. A tradicional estrela de cinco pontas ou pentagrama, a estrela de oito pontas do Caos ou qualquer outra forma podem ser usadas. Palavras de poder também podem ser empregadas.

Quarto, o magista aspira ao vazio infinito por meio de um breve, porém determinado, esforço em parar de pensar.

Sigilos

O magista pode necessitar de algo que ele é incapaz de obter através dos canais convencionais. É às vezes possível acarretar a coincidência necessária através da intervenção direta da vontade, desde que isso não coloque uma tensão grande demais no universo. O simples ato de desejar raramente é eficaz, já que a vontade se envolve em diálogo com a mente. Isso dilui a habilidade mágica de muitas formas. O desejo se torna parte do complexo do ego; a mente fica ansiosa com a possibilidade de fracasso. Logo o desejo original se torna uma massa de ideias conflitantes. Frequentemente os resultados desejados surgem somente quando são esquecidos. Esse último fato é a chave para os sigilos e a maior parte das formas de feitiços mágicos. Sigilos funcionam porque estimulam a vontade a trabalhar subconscientemente, ignorando a mente.

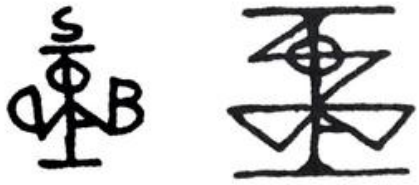
Há três partes na operação de um sigilo. O sigilo é construído, o sigilo se perde para a mente, o sigilo é carregado. Ao construir um sigilo, o objetivo é produzir um glifo do desejo, estilizado de forma a

A) MÉTODO DE PALAVRAS. EU DESEJO OBTER O NECRONOMICOM.
(I WISH TO OBTAIN THE NECRONOMICON)

IWISHTOOBTAINTHENECRONOMICON

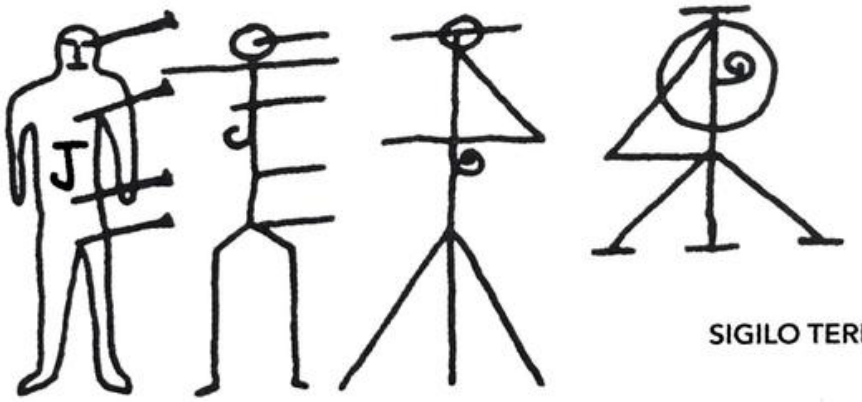
(ELIMINAR LETRAS REPETIDAS)

IWSHTOBANECRM



LETRAS ORGANIZADAS
FORMANDO UM SIGILO
PICTÓRICO

B) MÉTODO PICTÓRICO, RESTRINGIR ADVERSÁRIO



SIGILO TERMINADO

C) MÉTODO DO FEITIÇO MÂNTRICO
(DESEJO ENCONTRAR UMA SUCCUBUS EM SONHO)

I want to meet a succubus in dream
IWAH NAR MEDAR SUKUL BUSIN DREEM
IWAH N'MER D'SUK

(REORGANIZAR)

HAWI EMNER KUSAD

MANTRA TERMINADO

Figura 2. Criação de um sigilo pelo A) método das palavras, B) método pictórico e C) método mântrico.

não sugerir o desejo imediatamente. Não é necessário usar símbolos complexos. A figura 2 mostra como os sigilos podem ser construídos a partir de palavras, imagens e sons. Os objetivos dos feitiços exemplificados são arbitrários e não recomendados. Para se perder com sucesso o sigilo, tanto a forma do sigilo quanto o desejo a ele associado devem ser banidos da consciência desperta normal. O magista combate forçosamente qualquer manifestação destes, direcionando sua atenção para outros assuntos. Às vezes o sigilo pode ser queimado, enterrado, ou lançado no oceano. É possível perder um feitiço em palavras através de sua constante repetição, pois isso termina por eliminar da mente o desejo associado. O sigilo é carregado em momentos em que a mente conquistou absoluta quietude através de transe mágico ou quando altos níveis de emoções paralisam seu funcionamento normal. Nesses momentos concentra-se no sigilo, como uma imagem mental, mantra ou como uma forma desenhada. Alguns dos momentos em que sigilos podem ser carregados são os seguintes: durante transes mágicos; no momento do orgasmo ou de grande exaltação; em ocasiões de grande medo, ira ou vergonha; ou em momentos em que surge intensa frustração ou decepção. Opcionalmente, quando outra forte emoção surge, o desejo é sacrificado (esquecido) e, no lugar dele, concentra-se no sigilo. Após manter o sigilo na mente pelo tempo que for possível, é sábio bani-lo evocando a gargalhada.

Deve ser mantido um registro de todo o trabalho com sigilos, mas não de forma a causar deliberação consciente sobre o desejo sigilizado.

SONHOS

O estado de sonho propicia uma saída conveniente para os campos da divinação, entidades e exteriorização ou "experiências fora do corpo". Todos os humanos sonham em todas as noites de suas vidas, mas poucos são capazes de recontar com regularidade suas experiências, mesmo minutos após despertar. Experiências oníricas são tão incongruentes que o cérebro aprende a evitar que elas interfiram com a consciência desperta. O magista tem como objetivo obter acesso irrestrito ao plano dos sonhos e controlá-lo. A tentativa de conquistar esse objetivo invariavelmente coloca o magista em uma batalha bizarra e mortal contra seu próprio censor psíquico, que irá usar praticamente qualquer tática para negar essas experiências a ele.

O único método para se obter acesso irrestrito ao plano dos sonhos é manter um caderno e instrumentos de escrita próximos ao local do sono, o tempo todo. Nesse caderno, registre os detalhes de todos os sonhos assim que possível após despertar.

Para assumir controle consciente sobre o estado de sonho, é necessário selecionar um tópico para sonhar. O magista deve começar com experiências simples, como o desejo de ver um objeto específico (real ou imaginário) e dominar isso antes de experimentar com divinação e exteriorização. O sonho é construído através da forte visualização do tópico desejado em uma mente vazia de todo o resto, imediatamente antes do sono. Para experiências mais completas, o método dos sigilos pode ser empregado.

É melhor manter um registro de sonhos separado do registro mágico, pois esse tende a se tornar volumoso. No entanto, qualquer sucesso significante deve ser transferido para o diário mágico.

Apesar de alguns passarem a temê-lo com o tempo, um registro mágico mantido adequadamente é a mais certa garantia de sucesso na obra do *Liber MMM*: trata-se de uma obra de referência que possibilita avaliar o progresso e incita significativamente maiores esforços.

Liber LUX
Liber NOX

Os Currículos do Iniciado

3° IOT

A arte mágica pode ser subdividida de várias maneiras: pelo tom ético do intento, pelas qualidades moralistas dos efeitos, em alta e baixa, e por aí vai. A divisão aqui empregada é mais temperamental. Magia Branca se inclina mais na direção da aquisição de conhecimento e um sentimento geral de fé no universo. A forma Negra se ocupa mais com a aquisição de poder e reflete uma fé básica em si próprio. Os resultados finais provavelmente não são dessemelhantes, pois os caminhos se encontram de uma forma indescritível.

Iniciados têm a liberdade de trabalhar com materiais de um ou de outro, ou de ambos. O chamado caminho do meio, ou caminho do conhecimento, que consiste na aquisição de ideias de segunda mão, é uma desculpa para não fazer nada e não leva a lugar nenhum.

LIBER LUX

Figura 3. O esquema do Liber Lux.

Sendo o currículo do Iniciado, 3º, da Ordem Mágica dos Iluminados de Thanateros sobre Magia Branca, os assuntos dividem-se de acordo com o esquema mostrado na figura 3, e discutimos os aspectos teóricos de Caos, Kia, Dualidade, Éter e Mente.

A *dualidade* descreve a condição normal da humanidade. A felicidade existe apenas por causa da miséria, a dor por causa do conforto, o bem por causa do mal, o yang por causa do yin, o preto por causa do branco, o nascimento por causa da morte e a existência por causa da inexistência. Todos os fenômenos precisam ser pareados, pois os sentidos só estão equipados para identificar diferenças. A mente pensante tem a propriedade de dividir tudo que encontra em dois, pois ela mesma é uma coisa dualista. Ainda assim, há uma parte do homem que é de uma natureza singular, apesar da mente não ser capaz de percebê-la como tal. O homem se considera um centro de vontade

e um centro de percepção. Vontade e percepção não são separados; eles meramente parecem ser para a mente. A unidade que aparenta, para a mente, exercer as funções gêmeas da vontade e da percepção é chamada pelos magistas de *Kia*. Às vezes, ao invés disso, é chamada de espírito, alma ou força vital.

O Kia não pode ser experimentado diretamente, pois é a base da consciência (ou experiência), e não possui qualidades fixas às quais a mente possa se apegar. Kia é a consciência, é o "Eu" elusivo que confere autoconsciência mas não parece ele próprio consistir em nada. O Kia pode às vezes ser sentido como êxtase ou inspiração, mas está profundamente enterrado na mente dualista. Está principalmente preso nos devaneios sem objetivo do pensamento, na identificação com a experiência e naquele bloco de opiniões que temos sobre nós mesmos que chamamos de ego. A magia se ocupa em conferir ao Kia mais liberdade e flexibilidade e em prover meios para que ele possa manifestar seu poder oculto. O Kia é capaz de exercer poderes ocultos pois é um fragmento da grande força vital do universo.

Considere o mundo de dualismos aparentes em que habitamos. A mente vê uma imagem deste mundo na qual tudo é dobrado. Diz-se que uma coisa existe *e* exerce certas propriedades. Ser e Fazer. Isso remonta aos conceitos de causa e efeito, ou causalidade. Pode-se considerar cada fenômeno como causado por uma coisa anterior. No entanto, essa descrição não é capaz de explicar como tudo existe, para começar, ou mesmo como uma coisa finalmente causa outra. Obviamente, coisas foram originadas e continuam a fazer com que outras coisas ocorram. A "coisa" responsável pela origem e ação continuada dos eventos é chamada pelos magistas de *Caos*. Também poderia ser chamada de *Deus* ou *Tao*, mas o nome Caos é virtualmente insignificante e livre das ideias infantis e antropomórficas da religião.

Caos é também a força que adiciona complexidade crescente ao universo, ao gerar estruturas que não eram inerentes em suas partes componentes. É a força que fez com que a vida evoluísse a si própria a partir do pó, e atualmente se manifesta de forma mais concentrada na força vital humana, ou Kia, da qual é a fonte da consciência.

Kia é apenas um pequeno fragmento da grande força vital do universo, que contém os impulsos gêmeos de mergulhar na dualidade e de escapar da dualidade. Ele continuará reencarnando continuamente até que o primeiro impulso tenha se exaurido. O segundo impulso é a raiz da busca mística, a união do espírito liberto com o grande espírito. Como o Kia pode se tornar um com o Caos, ele pode estender sua vontade e percepção ao universo para realizar magia.

Entre o Caos e a matéria ordinária, e entre o Kia e a mente, há um reino de substância meio formada chamada de *Éter*. Trata-se de uma matéria dualista, mas de natureza muito tênue e probabilística. Ele consiste de todas as possibilidades lançadas pelo Caos que ainda não se tornaram realidades sólidas. É o "meio" através do qual o caos "inexistente" se traduz em efeitos "reais". Ele forma uma espécie de pano de fundo a partir do qual eventos e pensamentos reais se materializam. Como eventos etéreos estão apenas parcialmente desenvolvidos em existência dualista, eles podem não ter uma localização precisa no espaço ou no tempo. Eles podem também não ter uma massa ou energia precisa, portanto, não necessariamente afetam o plano físico. É da natureza bizarra e indeterminada do plano etéreo que o Caos recebe seu nome, pois o Caos não pode ser conhecido diretamente.

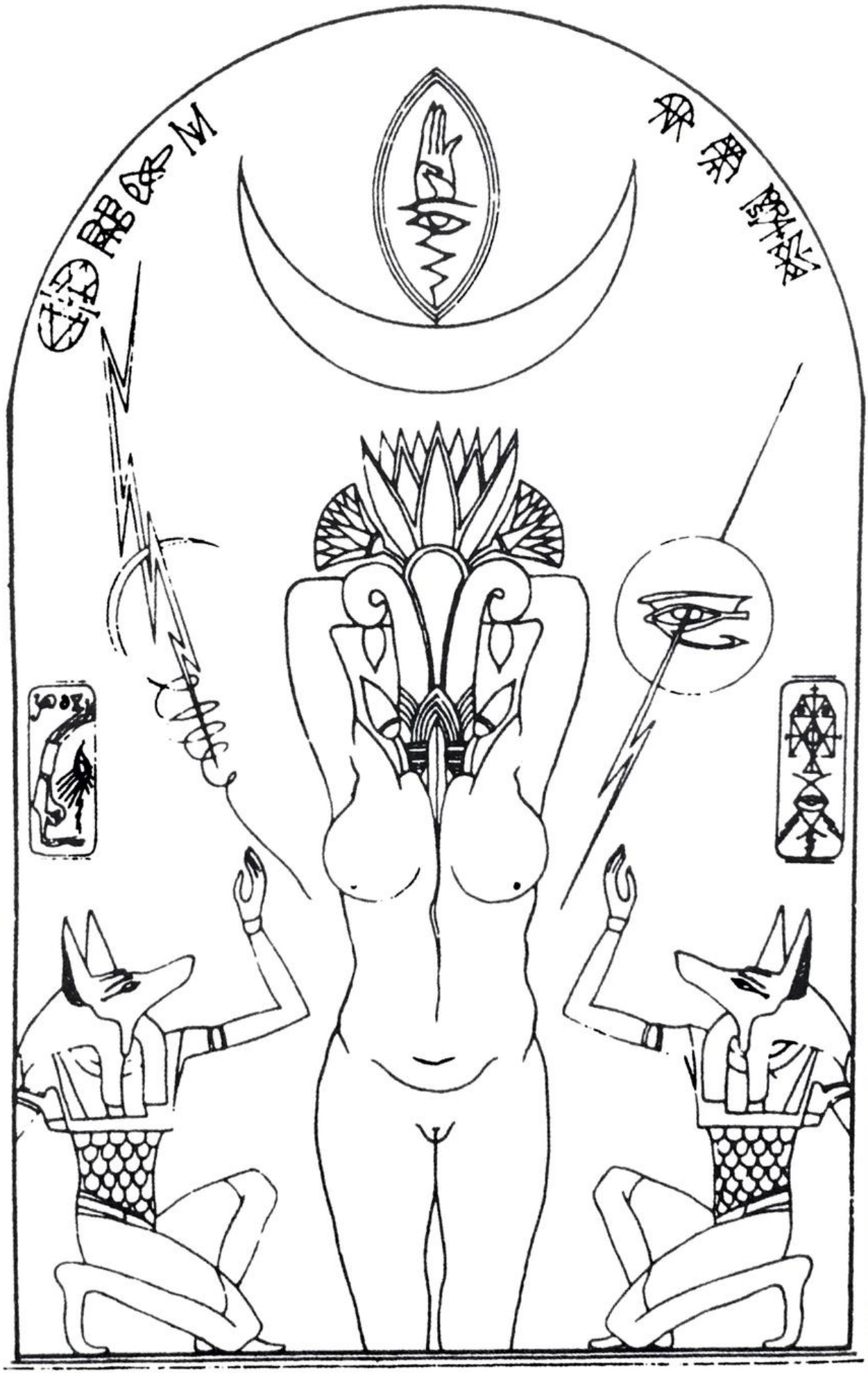
A partir do plano etéreo de possibilidades nascentes, somente eventos que chamamos de sensíveis, causais, prováveis ou normais geralmente passam a existir. No entanto, na condição de centros de Kia ou Caos, nós podemos às vezes trazer à existência coincidências altamente improváveis ou eventos inesperados, através da manipulação do éter. Isso é magia. Mesmo as ciências físicas começaram a tropeçar no etéreo, com suas descobertas de indeterminação quântica e processos virtuais com partículas subatômicas.

É o éter, que rodeia o núcleo central da força vital, que interessa ao magista. Sua função normal é de intermediário entre o Kia e o pensamento, mas suas propriedades são tão infinitamente mutáveis que quase qualquer coisa pode ser realizada com ele. O pensamento o confere forma e o Kia o confere poder.

Assim a vontade e a percepção se ampliam até áreas do tempo e do espaço além das limitações físicas do corpo material.

É exatamente essa mutabilidade do etéreo que origina a desconcertante variedade de atividade mágica e de formas-pensamento que as apoiam por todo o universo. As diferenças, no entanto, são apenas superficiais. Quando desnudados do simbolismo e da terminologia locais, todos os sistemas exibem uma impressionante uniformidade de método. Isso se dá pois todos os sistemas, em última análise, derivam da tradição do Xamanismo.

Os capítulos a seguir são devotados ao objetivo de elucidar essa tradição.



GNOSE

Estados alterados de consciência são a chave para os poderes mágicos. O estado mental específico que é necessário tem um nome em todas as tradições: não-mente. Parar todo o diálogo interno, passar pelo olho da agulha, *ain* ou nada, *samadhi* ou consciência unifocalizada. Neste livro, esse estado será conhecido como Gnose. É uma extensão do transe mágico através de outros meios.

Métodos para atingir gnose podem ser divididos em dois tipos. No modo inibitório, a mente é progressivamente silenciada até que reste um único objeto de concentração. No modo excitatório, a mente é elevada aos extremos da excitação enquanto a concentração no objetivo se mantém. Fortes estímulos em um dado momento disparam um reflexo inibitório e paralisam todas as funções exceto a mais fundamental – o objeto da concentração. Dessa forma, forte inibição e forte excitação acabam causando o mesmo efeito – a consciência unifocalizada ou gnose.

A neurofisiologia finalmente tropeçou no que os magistas conhecem há milênios. Como um grande mestre certa vez observou: "Há dois métodos de se tornar deus, o direito e o invertido". Permita que a mente se torne uma chama ou um poço de águas calmas. É durante esses momentos de concentração unifocalizada, ou gnose, que crenças podem ser implantadas para a magia, e que a força vital é induzida a se manifestar. A tabela 1, na página 50, mostra uma variedade de métodos que podem ser usados para chegar a esse ponto.

A Postura da Morte é uma simulação da morte para atingir absoluta negação do pensamento. Ela pode assumir diversas formas, variando do simples exercício de não-pensamento até rituais complexos. Um método muito rápido e simples consiste em bloquear os ouvidos, o nariz e a boca e cobrir os olhos com as mãos. A respiração e os pensamentos são forçados a se reduzirem até que uma quase inconsciência involuntária encerre a postura. Como uma alternativa, pode-se posicionar a uma distância de cerca de sessenta centímetros de um espelho e observar detidamente o reflexo dos próprios olhos, com um olhar cadavérico, sem piscar. O esforço necessário para manter uma imagem de si próprio é capaz de silenciar a mente após um tempo.

A excitação sexual pode ser alcançada através de qualquer método desejado. Em todos os casos, é preciso que a luxúria necessária

para inflamar a sexualidade seja transferida para o tema do trabalho mágico em questão. A natureza de um trabalho sexual se presta prontamente à criação de seres de ordem independente – evocação. Também nas obras de invocação, onde o magista busca união com algum princípio (ou ser), o processo pode ser espelhado no plano físico; o parceiro é visualizado como uma encarnação da ideia ou deus desejado. Excitação sexual prolongada através de karezza, inibição de orgasmo ou colapso orgástico repetitivo podem conduzir a estados de transe úteis para divinação. Pode ser necessário resgatar a sexualidade original do operador da massa de fantasias e associações na qual ela se encontra normalmente submersa. Obtém-se isso através do uso sensato de abstenção e ao elevar o desejo sem uso de qualquer fantasia ou escora mental. Esse exercício também é terapêutico. Sê sempre virgem para o Kia.

Modo Inibitório	Modo Excitatório
Postura da morte	Excitação sexual
Transe Mágico Concentração	Agitação emocional ex.: medo, ira e horror
Privação do sono Jejum Exaustão	Dor, tortura Flagelação Dança, tambores, canto
Olhar fixo	Forma correta de caminhar
Drogas hipnóticas ou Indutoras de transe	Drogas excitatórias ou Desinibitórias, alucinógenos leves, Hiperventilação forçada
Privação sensorial	Sobrecarga sensorial

Tabela 1. A Gnose Fisiológica

As concentrações que conduzem ao transe mágico são discutidas no *Liber MMM*. Excitação emocional é a forma invertida desse método. Excitação emocional de qualquer espécie pode, em teoria, ser empregada; até mesmo amor ou aflição, em circunstâncias extremas; mas na prática somente a ira, o medo e o horror podem ser facilmente gerados com força suficiente para atingir os efeitos desejados. A conhecida habilidade do medo e da ira de paralisarem a mente indica sua eficácia; no entanto, o magista nunca deve perder o rumo dos objetivos de seu trabalho. Não há nada a ganhar e há muito a perder ao se reduzir a estados empacados de idiotice ou catatonia.

Privação do sono, jejum e exaustão são antigos favoritos dos monges. Deve haver um foco constante de atenção da mente no objetivo do exercício enquanto se realiza essas práticas. Dor, tortura e flagelação eram usadas por bruxas, monges e faquires para alcançar resultados. Entregar-se à dor em algum ponto leva ao êxtase e à unifocalidade que se faz necessária. No entanto, se a resistência do organismo à dor for alta, danos desnecessários ao corpo podem ser causados antes do limiar ser rompido.

Dança, batuque e canto exigem providências e preparações cuidadosas para levar os participantes a um clímax. Exaltação lírica através de poesia emotiva, encantamentos, canções, oração ou súplicas também podem ser adicionados. Esse conjunto é melhor controlado pelo uso de alguma forma de ritual. Hiperventilação é às vezes empregada para complementar os efeitos de danças e saltos.

A forma correta de caminhar não é uma técnica para obter resultados imediatos, mas uma meditação que ajuda a mente a parar de pensar. Anda-se por longos trechos sem olhar diretamente para nada, mas deixando os olhos levemente vesgos e desfocados, mantendo uma visão periférica de tudo. Deve ser possível manter a cognição de tudo em um raio de 180 graus de lado a lado e das pontas dos dedos dos pés ao céu. Os dedos das mãos devem ficar enroscados ou dobrados em posições incomuns, para conduzir atenção para os braços. A mente deve, em dado momento, se tornar totalmente absorta no ambiente ao redor, e o pensamento parará.

O olhar fixo é uma variação inibitória da técnica acima. Toda a atenção é direcionada a algum objeto no ambiente, enquanto o corpo permanece imóvel. Qualquer fenômeno natural – plantas, pedras, céu, água ou fogo – pode ser usado.

Não há droga mágica que por si só tenha o efeito necessário. Ao invés disso, drogas podem ser usadas em pequenas quantidades para ampliar os efeitos da excitação causada pelos métodos discutidos

anteriormente. Em todos os casos, doses grandes resultam em depressão, confusão e perda generalizada do controle. Drogas inibitórias devem ser levadas em conta com ainda mais cuidado, devido a seus perigos inerentes. Normalmente elas simplesmente separam por completo a força vital do corpo.

Sobrecarga sensorial é alcançada quando uma série de técnicas é aplicada simultaneamente. Por exemplo, em certos ritos tântricos, o candidato é inicialmente espancado por seu guru, depois é forçado a consumir haxixe e, em seguida, é conduzido no meio da noite a um cemitério escuro para intercurso sexual. Assim ele obtém união com seu deus.

Privação sensorial é a essência da cela monástica, da caverna nas montanhas, do eremita emparedado e dos ritos de morte, enterro e ressurreição. Em grande parte, o mesmo efeito pode ser obtido com capuzes, vendas, protetores auriculares, sons repetitivos e restrição de movimentos. É muito mais eficiente obliterar completamente todos os sentidos por um curto período do que simplesmente reduzi-los por um período mais longo.

Certas formas de gnose são mais adequadas a algumas formas de magia do que outras. O iniciado é encorajado a usar sua própria criatividade para adaptar os métodos de exaltação aos seus próprios objetivos.

Note, no entanto, que técnicas inibitórias e exicitatórias podem ser usadas sequencialmente, mas não simultaneamente, na mesma operação.

Evocação

Evocação é a arte de lidar com seres ou entidades mágicos através de vários atos que os criam ou contatam e permitem que sejam conjurados ou comandados por meio de pactos e exorcismo. Esses seres têm uma legião de nomes retirados da demonologia de diversas culturas: elementais, familiares, íncubos, súcubos, tulpas, demônios, autômatos, atavismos, assombrações, espíritos e por aí vai. Entidades podem estar ligadas a talismãs, lugares, animais, objetos, pessoas, fumaça de incenso ou podem ser móveis no éter. Essas entidades não estão limitadas a obsessões e complexos da mente humana. Apesar de tais seres normalmente se originarem na mente, eles podem germinar e se ligar a objetos e locais na forma de fantasmas, espíritos ou "vibrações", ou podem exercer suas ações à distância na forma de fetiches, familiares ou poltergeists. Esses seres consistem de um conjunto de Kia ou força vital conectado a alguma matéria etérea, e esse conjunto pode ou não estar conectado à matéria convencional.

A evocação pode ser melhor definida como a convocação ou criação de tais seres parciais para que realizem algum propósito. Eles podem ser usados para acarretar mudanças em si, em terceiros ou no universo. As vantagens de usar seres semiindependentes ao invés de tentar obter uma transformação diretamente por meio da vontade são muitas: a entidade continuará a exercer sua função independentemente do magista até que sua força vital se dissipe. Sendo semissenciente, ela pode se adaptar a uma tarefa de uma maneira que simples feitiços não-conscientes não conseguem. Em momentos de possessão por certas entidades, o magista pode receber inspirações, habilidades e conhecimentos normalmente inacessíveis para ele.

Entidades podem vir de três fontes – aquelas que são descobertas clarividentemente, aquelas cujas características são fornecidas em grimórios de espíritos e demônios e aquelas que o magista pode decidir criar por conta própria.

Em todos os casos, estabelecer uma relação com o espírito segue um processo similar de evocação. Primeiramente, os atributos da entidade, seu tipo, atuação, nome, aparência e características devem ser postos na mente ou se fazerem conhecidos para a mente. Desenho ou escrita automáticos, nos quais se permite que uma caneta se mova sob inspiração sobre uma superfície, podem ajudar a desvendar a natureza

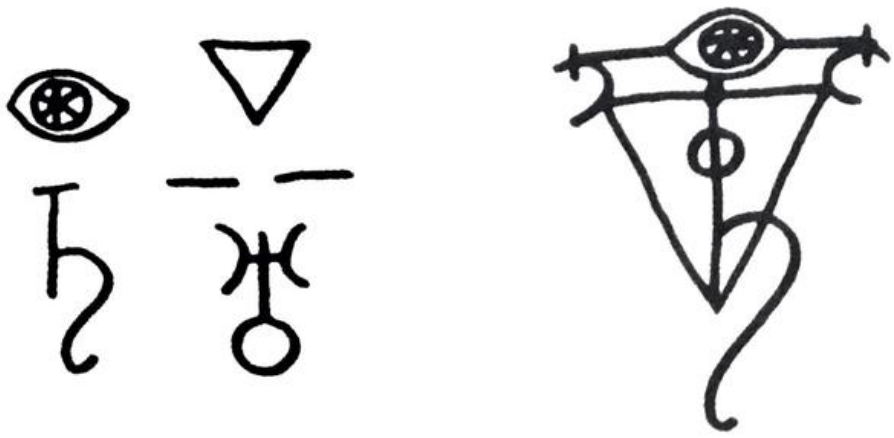


Figura 4. Criando um elemental pela combinação de símbolos apropriados para formação de um sigilo.

de um ser descoberto por clarividência. No caso de um ser criado, o seguinte procedimento é usado: o magista reúne os ingredientes de um sigilo composto a partir dos atributos desejados para o ser. Por exemplo, para criar um elemental que o auxilie com divinações, os símbolos apropriados podem ser escolhidos e transformados em um sigilo, tal como o mostrado na figura 4.

Um nome, uma imagem e, se desejado, um número característico, também podem ser selecionados para o elemental.

Em segundo lugar, a vontade e a percepção são focados tão atentamente quanto for possível (através de algum método gnóstico) nos sigilos ou características do elemental, para que estes tomem uma porção da força vital do magista e comecem a levar uma existência autônoma. No caso de seres pré-existentes, essa operação serve para conectar a entidade à vontade do magista.

Isso normalmente é seguido de alguma forma de autobanimento, ou mesmo exorcismo, para restaurar a consciência do magista ao seu estado normal antes que ele siga em frente.

Uma entidade de ordem pouco elevada, com pouco mais do que uma única tarefa a realizar, pode ser deixada para cumprir seu destino sem maiores interferências de seu mestre. Se a qualquer momento for necessário acabar com ela, seu sigilo ou base material deve ser destruído e sua imagem mental destruída ou reabsorvida através de visualização. Para seres mais poderosos e independentes, a conjuração e o exorcismo devem ser proporcionais ao poder do ritual que originalmente os evocou. Para controlar tais seres, os magistas podem precisar entrar novamente em estado gnóstico, na mesma profundidade que haviam entrado anteriormente, para serem capazes de retirar o seu poder.

Qualquer técnica de gnose pode ser usada para evocação. Uma análise dos métodos mais comuns é apresentada a seguir.

Rituais Teúrgicos dependem exclusivamente da visualização e concentração em cerimoniais complexos para obtenção de foco. No entanto, aumentar a complexidade normalmente resulta na criação de mais distrações, ao invés de atrair a atenção para o assunto em pauta. A vontade se torna múltipla e o resultado é frequentemente decepcionante. Conjurações através de oração, súplica ou comando raramente são eficazes, a não ser que o apelo seja desesperado ou prolongado até que ocorra exaustão. Esse tipo de ritual pode ser melhorado pelo uso de exaltação poética, canto, danças extáticas e tambores.

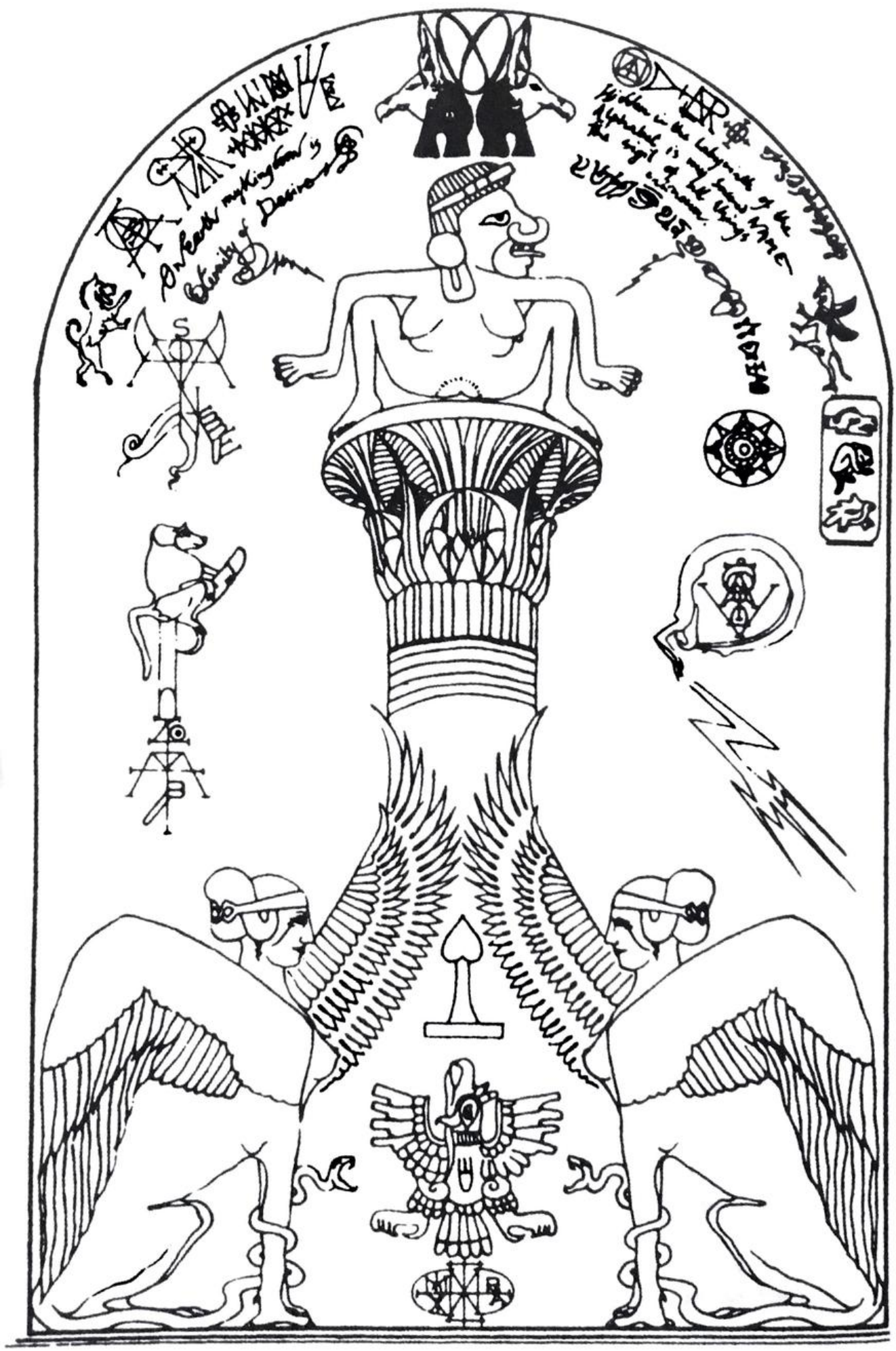
A tradição dos grimórios Goéticos usa uma técnica adicional. Terror. Os grimórios foram compilados por sacerdotes Católicos e muito do que eles escreveram consistia de abominação deliberada, por sua própria conta. Transporte o rito completo para um cemitério ou cripta no meio da noite e está composto um poderoso mecanismo para concentrar o Kia através da paralização das funções periféricas da mente pelo medo. Se o magista conseguir manter o controle sob essas condições, sua vontade é única e poderosa.

A tradição Ofídica usa o orgasmo sexual para focar a vontade e a percepção. É interessante notar que atividade poltergeist está invariavelmente focada ao redor de pessoas sexualmente perturbadas, normalmente crianças na puberdade; ou, em casos mais raros, mulheres na menopausa. Durante tais períodos de tensão aguda, excitação intensa pode canalizar a mente e permitir que a força vital se manifeste fora do corpo, arremessando objetos a esmo.

Para realizar uma evocação pelo método Ofidiano, os atributos de uma entidade em forma sigilizada são focados durante o orgasmo, podendo ser posteriormente ungidos com os fluidos sexuais. O processo é similar à criação deliberada de uma obsessão. Se poder suficiente for colocado nesse processo, o ser será capaz de existência independente.

Íncubos e súcubos são entidades pré-existentes criadas pela sexualidade patológica de outras pessoas. Íncubus tradicionalmente buscam relações sexuais com pessoas vivas do sexo feminino; e súcubos com pessoas do sexo masculino, frequentemente durante o sono. No entanto, ambas as formas são quase invariavelmente masculinas, apesar dos súcubos por vezes ainda fazerem um pequeno esforço em se disfarçarem como fêmeas. Infelizmente, são predatórios e estúpidos, com pouco poder ou motivação para qualquer coisa além de sexo.

Usava-se sacrifícios no passado para criar medo ou terror, ou para invocar a gnose da dor para apoiar evocações Goéticas. No entanto, esse



método se exaure facilmente e o feiticeiro pode terminar nadando em mares de sangue, como faziam os Astecas, em troca de pouquíssimos resultados. Sacrifícios de sangue são mais eficazes e mais facilmente controlados ao usar o sangue do próprio operador, o qual normalmente se deixa escorrer sobre o sigilo ou talismã do demônio. Porém, o poder de controlar sacrifícios de sangue normalmente traz consigo a sabedoria de evitá-los, favorecendo outros métodos.

Conjurar a realidade objetiva de espíritos a aparecerem visivelmente, para se provar ou exibir a terceiros, é um ato imprudente. As condições necessárias para tal aparição sempre permitirão que se mantenha a crença de que tais coisas resultam de hipnose, alucinações ou ilusões. Na verdade, são realmente alucinações, pois tais coisas normalmente não possuem aparência física e precisam ser persuadidas a assumir uma. Jejum, sono e privação sensorial combinados com drogas e nuvens de fumaça de incenso normalmente proveem a um demônio meios sensíveis e maleáveis suficientes para que manifeste sua imagem caso ordenado a fazê-lo.

A ideia medieval de pacto é uma dramatização excessiva, mas contém uma ponta de verdade. Todos os pensamentos, obsessões e demônios de uma pessoa precisam ser reabsorvidos antes que o Kia possa se tornar um com o Caos. Não importa o quão úteis essas coisas lhe sejam no curto prazo, o feiticeiro precisa em algum momento renegá-las.

Invocação

A invocação definitiva, a do Kia, não pode ser realizada. O paradoxo é que, como o Kia não possui qualidades dualizadas, não há atributos através dos quais invocá-lo. Conferi-lo uma qualidade é meramente negá-lo outra. Como certa vez disse um observador dualista:

Eu sou que eu não sou.

No entanto, o magista pode precisar fazer alguns ajustes ou adições ao que ele é. Pode-se almejar a metamorfose ao buscar aquilo que não se é, transcendendo ambos em aniquilação mútua. Alternativamente, o processo de invocação pode ser visto como a adição à psique do magista de quaisquer elementos que estejam faltando. É verdade que a mente precisa se entregar quando enfim se adentra o Caos por completo, mas um psicocosmo completo e equilibrado é mais facilmente entregue.

O processo mágico de embaralhar crenças e desejos concomitantemente pelo processo de invocação também demonstra que as obsessões dominantes e a personalidade de um indivíduo são bastante arbitrárias e, portanto, mais facilmente baníveis.

Há muitos mapas mentais (psicocosmos), a maioria dos quais são inconsistentes, contraditórios e baseados em teorias altamente extravagantes. Muitos usam a simbologia das formas-deus, pois toda mitologia incorpora uma psicologia. Um panteão mítico completo concentra todas as características mentais do homem. Magistas usam frequentemente um panteão de deuses pagãos como base para a invocação de algum conhecimento ou habilidades, pois esses mitos proveem a formulação mais explícita e desenvolvida de qualquer ideia em particular. No entanto, é possível usar qualquer coisa, desde os arquétipos do inconsciente coletivo até as qualidades elementais da alquimia.

Se o magista tocar um nível de poder profundo o suficiente, essas formas podem se manifestar com força suficiente para convencer a mente da existência objetiva do deus. Ainda assim, o objetivo da invocação é a possessão temporária pelo deus, comunicação com o deus e a manifestação dos poderes mágicos do deus, mais do que a formação de cultos religiosos.

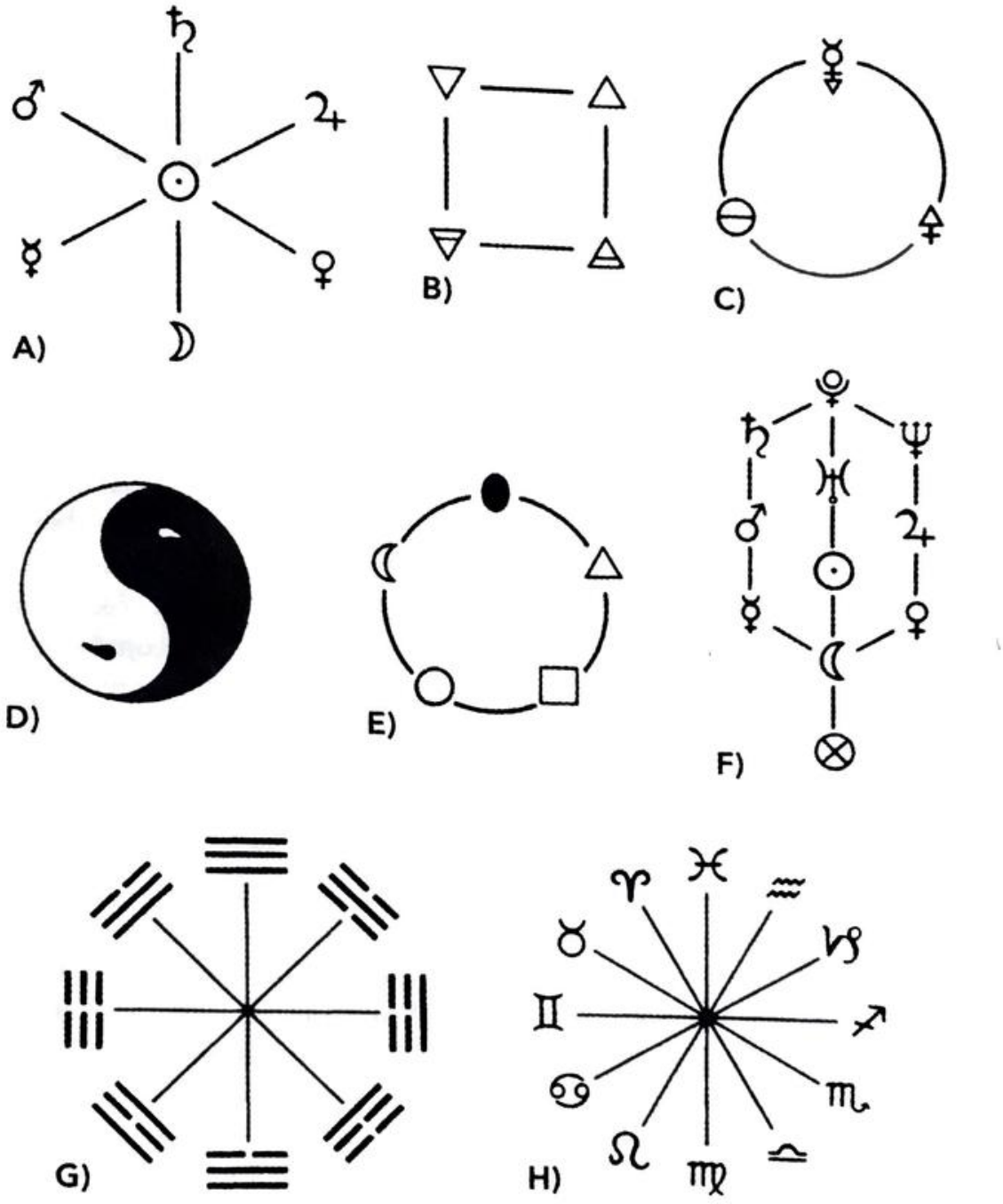


Figura 5. Uma variedade de psicocosmos ou mapas mentais. Os magistas podem desejar invocar alguma das qualidades representadas pelos símbolos em cada um. Aqui vemos A) as sete formas planetárias clássicas; B) os quatro elementos clássicos; C) os três elementos alquímicos; D) o yin-yang Taoista; E) os cinco tattwas Védicos; F) as onze sephiroth Kabbalísticas; G) os oito Trigramas Taoistas; e H) as doze qualidades astrológicas.

O verdadeiro método da invocação pode ser descrito como uma imersão total nas qualidades referentes à forma desejada. Pode-se invocar de qualquer maneira imaginável. O magista primeiramente se prepara para se identificar com o deus, ao organizar todas as suas experiências para coincidirem com sua natureza. Nas formas mais elaboradas de rituais, ele pode se rodear de sons, odores, cores, instrumentos, memórias, números, símbolos, música e poesia que sugiram o deus ou a qualidade. Em seguida, ele une sua força vital com a imagem do deus com o qual une sua mente. Realiza-se isso através de técnicas de gnose. A figura 5 mostra alguns exemplos de mapas mentais. A seguir estão algumas sugestões de invocações ritualísticas na prática.

Exemplo de Invocação do Deus da Guerra

O iniciado está de pé em uma câmara pentagonal iluminada por cinco lâmpadas vermelhas. Ele veste um robe escarlate e a pele de um grande urso ou lobo. Ele carrega armas de aço e uma coroa (ou elmo) de ferro adorna sua cabeça. Ele preparou seu corpo com jejuns, rigores, flagelação e estimulantes. Ele constantemente voltou sua mente a coisas de Marte durante as preparações.

Ele põe enxofre, carvalho e resinas acres no turíbulo e unta seu corpo com cânfora. Ele abre o templo tocando em um tambor um ritmo marcial, ou dispara no ar uma arma barulhenta. Ele baniu da mente todas as influências externas pelos meios que preferiu (sendo um ritual do pentagrama mais indicado).

Tirando sangue de seu ombro direito com uma adaga, ele traça o sigilo de Marte em seu peito e o Olho de Hórus em sua testa. Com uma espada afiada, ele traça os símbolos de Marte ao seu redor no olho de sua mente com linhas de fogo escarlate e se visualiza na forma do deus Hórus.

Ele então começa sua dança de guerra enquanto um assistente, se tiver um, continua a tocar o ritmo, aplicar o flagelo ou disparar armas de fogo. Música marcial pode ser tocada por alguma máquina. Enquanto ele dança selvagemente, entoa ao seu deus:

Io Hórus Hórus!
Hórus, vem a mim!
GEBURAZARPE!
Tu és eu, Hórus!
Eu sou tu, Hórus!

E repete isso até que o deus o tenha tomado em êxtase.

Repare que qualquer um desses acessórios pode ser dispensado por qualquer um cujo Kia flua continuamente rumo aos artefatos desejados da imaginação.

Não há limite para as experiências inconcebíveis às quais o psiconauta intrépido pode desejar se lançar. Seguem aqui algumas ideias para preparar uma missa negra dos últimos dias como uma blasfêmia contra os deuses da lógica e da racionalidade. A Grande Deusa Louca Caos, um aspecto menos elevado da base definitiva da existência em forma antropomórfica, pode ser invocada para obtenção de Seu êxtase e Sua inspiração.

Batidas de tambores, pulos e giros em movimentos livres são acompanhados por encantamentos idiotas. Respiração profunda forçada é usada para provocar gargalhadas histéricas. Alucinógenos leves e agentes desinibitórios (como o álcool) são consumidos em conjunto com inalações esporádicas de gás de óxido nitroso. Dados são lançados para determinar quais comportamentos incomuns e irregularidades sexuais ocorrerão. Música dissonante é tocada e luzes piscantes inundam enormes nuvens de fumaça de incenso. Uma confusão absoluta de ingredientes é usada para sobrepujar os sentidos. No altar, uma grande obra de filosofia, de preferência de Russell, encontra-se aberta, suas páginas queimando incontrolavelmente.

Saturno, o Deus da Morte, pode ser invocado da seguinte maneira. O iniciado primeiramente se prepara através de jejum, privação do sono e exaustão. Ele se retira a uma câmara, em escuridão quase absoluta, iluminada apenas por três bastões de um incenso resinoso, nauseabundo e bolorento. Ele torna seu corpo pesado, envolvendo seus membros, tronco e cabeça em placas de chumbo. De todo o resto, seu corpo está frio e nu. Ao ritmo de uma batida lenta e monótona de tambores, ele simula um enterro de si mesmo. Com extremo cuidado, ele pode consumir pequenas quantidades de alcaloides solanáceos similares à atropina. Ele então medita sobre si mesmo como um cadáver ou esqueleto erguendo-se lentamente da tumba, em uma mortalha esfarrapada, e assumindo a foice de seu ofício.

Em trabalhos de invocação, nada tem tanto sucesso quanto o excesso.

LIBERTAÇÃO

Ao criar a vida a partir do lodo primordial, o Caos sempre buscou aumentar suas possibilidades de expressão e diversificar suas manifestações. Durante a evolução da vida houve muitos períodos de estagnação e algumas reviravoltas. Mas, no fim, a superioridade inerente das criaturas, culturas, homens e ideias mais flexíveis, adaptáveis, inclusivos e complexos sempre vence. Almejar essas qualidades é obter mais libertação do que qualquer façanha bizarra de renúncia ou reorganização de poder político podem vir a criar.

É errado considerar qualquer crença mais liberta do que outra. O que importa é a possibilidade de mudar. Cada nova forma de libertação é destinada a algum dia se tornar outra forma de escravidão para a maioria daqueles que a seguem. Não há independência da dualidade neste plano de existência, mas pelo menos se pode aspirar à escolha da dualidade.

Comportamento libertador é aquele que aumenta suas possibilidades de ação futura. Comportamento limitante é aquele que tende a estreitar suas opções. O segredo da liberdade é não ser atraído a situações nas quais o número de alternativas se torna limitado ou mesmo unitário.

Este é um caminho abominavelmente difícil de se seguir. Significa pisar fora de sua própria cultura, sociedade, relacionamentos, família, personalidade, crenças, preconceitos, opiniões e ideias. São apenas essas correntes reconfortantes que dão definição, significado, caráter e senso de pertencimento à maioria das pessoas. No entanto, ao se desfazer de um conjunto de correntes, não se pode evitar adotar outro conjunto, a não ser que se deseje viver de forma muito reduzida e empobrecida – o que é, por si só, uma limitação.

A solução é tornar-se onívoro. Alguém capaz de pensar, acreditar ou fazer qualquer uma de uma meia dúzia de coisas diferentes é mais livre e liberto do que alguém confinado a apenas uma atividade.

Por essa razão os místicos Sufis precisavam dominar um punhado de ocupações seculares além de seus estudos ocultos.

As principais técnicas de libertação são aquelas que enfraquecem a influência da sociedade, da convenção e do hábito sobre o iniciado, bem como aquelas que conduzem a uma visão mais ampla. São elas sacrilégio, heresia, iconoclastia, bioesteticismo e anatematização.

Sacrilégio: Destruindo o Sagrado

Liberta-se energia quando um indivíduo rompe com regras de condicionamento por meio de alguns atos gloriosos de desobediência e blasfêmia. Essa energia fortalece o espírito e encoraja maiores atos de insurreição. Jogue um tijolo no meio da sua televisão; explore sexualidades que não são normais para você. Faça algo que normalmente lhe deixaria absurdamente revoltado. Você é livre para fazer qualquer coisa, não importa o quão extrema, desde que ela não restrinja sua própria liberdade de ação futura, ou a de outrem.

Heresia: Definições Alternativas

Ao buscar ideias que pareçam bizarras, malucas, extremas, arbitrárias, contraditórias e sem sentido, você descobrirá que as ideias que anteriormente lhe pareciam razoáveis, sensatas e humanitárias são, na realidade, bizarras, malucas etc. da mesma forma. O que quer que seja suprimido, restrito, ridicularizado ou desprezado quase sempre contém um notável contraponto às ideias comumente aceitas. Em discussões, sempre discorde, especialmente se seu oponente começar a expressar suas próprias opiniões.

Iconoclastia: Quebrando Imagens

Há abismos imensos nos assuntos humanos entre a teoria e a prática, entre meios e fins. Contraste pornografia com romance, gulodice *cordon bleu* com inanição esquelética, dignidade com masturbação. Considere a violência como entretenimento. Chacinas em massa em nome de idealismos. Olhe para o que ocorre em nome da religião e da sociedade de consumo. Saboreie a cacofonia de neuroses, fantasias e psicoses que guiam a cultura sensacionalista material rumo a um fim incerto. Remexendo as roupas de baixo sujas da sociedade, descobrimos seus verdadeiros hábitos. Você pode estender essa lista indefinidamente; na verdade, você deve. Pois a loucura da humanidade não tem limites, apesar da sociedade se esforçar bastante em disfarçar seu lado mais obscuro. Cinismo, tristeza ou gargalhada são privilégios do magista.

Bioesteticismo: O Corpo

Há uma coisa mais confiável do que todos os sábios e que contém mais sabedoria do que uma enorme biblioteca. Seu próprio corpo. Ele só pede comida, calor, sexo e transcendência. Transcendência, o impulso de se tornar um com algo maior, pode ser satisfeita de diversas formas, através de amor, trabalhos humanitários ou nas buscas artísticas, científicas e mágicas pela verdade. Satisfazer essas simples necessidades é, de fato, libertador. Poder, autoridade, riqueza excessiva e cobiça por experiências sensoriais são aberrações dessas coisas.

Anatematização: Autodestruição

Contornar o convencionalismo ainda lhe deixa com uma massa de preconceitos, idiossincrasias, identificações e preferências que confortam e definem a personalidade do ego. Não se pode dizer que uma ideia foi completamente entendida até que se tenha compreendido as condições sob as quais ela não é verdadeira. De forma similar, você não pode dizer que possui uma personalidade até que seja capaz de manipulá-la ou descartá-la à vontade.

Anatematização é uma técnica praticada diretamente sobre você mesmo. Coma todas as coisas repugnantes até que elas não causem aversão. Busque união com tudo aquilo que você normalmente rejeita. Trame contra seus princípios mais sagrados em pensamento, palavra e ação. Em algum momento você terá que testemunhar a perda ou putrefação de tudo que ama. Portanto, reflita sobre a natureza transitória e contingente de todas as coisas. Examine tudo em que você acredita, todas as preferências e todas as opiniões, e corte-os fora.

A personalidade, uma máscara de conveniência, gruda no rosto. A visão fica embotada pelo "eu". O espírito humano se torna uma bagunça trivial de identificações insignificantes. Os princípios mais queridos são as maiores mentiras. "Eu penso, logo existo." Mas o que é "eu"? Quanto mais você pensa, mais o "eu" se fecha. Pensando "eu estou dormindo", meu eu está cego. O intelecto é uma espada e sua utilidade é prevenir identificação com qualquer fenômeno em particular que se encontre. As mentes mais poderosas se agarram a um mínimo de princípios fixos. A única visão clara é a do topo da montanha de seus eus mortos.

AUGOEIDES

A invocação mais importante para o magista é a do seu Gênio, Demônio, Verdadeira Vontade ou Augoeides. Essa operação é tradicionalmente conhecida como obter o Conhecimento e Conversação do Sagrado Anjo Guardião. É às vezes chamada de *Magnum Opus* ou Grande Obra.

O Augoeides pode ser definido como o veículo mais perfeito do Kia no plano da dualidade. Como o avatar do Kia na terra, o Augoeides representa a verdadeira vontade, a *raison d'etre* do magista, o propósito de sua existência. A descoberta da verdadeira vontade ou natureza verdadeira pode ser difícil e cheia de perigos, já que uma identificação falsa leva a obsessão e loucura.

A operação da obtenção do conhecimento e conversação é normalmente longa. O magista se esforça para conseguir uma metamorfose progressiva, uma completa substituição de toda sua existência. E ainda precisa procurar a planta baixa de seu eu renascido durante este processo. A vida se parece menos com um acidente insignificante. O Kia encarnou nestas condições de dualidade em particular por algum motivo. A inércia das existências passadas propele o Kia a assumir novas formas de manifestação. Cada encarnação representa uma tarefa, um quebra-cabeças a ser resolvido, rumo a alguma forma maior de completude.

A chave para esse quebra-cabeças está nos fenômenos do plano da dualidade onde nos encontramos. Estamos, por assim dizer, presos em um labirinto. A única coisa a fazer é não ficar parados e prestar atenção na forma como as paredes se curvam. Em um universo completamente caótico como esse, não há acidentes. Tudo é significante. Mova um único grão de areia em uma praia distante e toda a história do mundo será alterada.

Uma pessoa cumprindo sua verdadeira vontade é auxiliada pelo momento do universo e parece possuir uma boa sorte assombrosa. Ao começar a grande obra da obtenção do conhecimento e conversação, o magista jura "interpretar toda manifestação da existência como uma mensagem direta e pessoal do Caos para si".

Fazer isso é entrar na visão de mundo mágica em sua totalidade. Ele assume completa responsabilidade por sua atual encarnação e deve considerar cada experiência, coisa ou informação que o atinge

de qualquer fonte como um reflexo da forma como vem conduzindo sua existência. A ideia de que as coisas que ocorrem consigo podem ou não ter alguma relação com a forma como se age é uma ilusão criada por nossa percepção rasa.

Ficando de olho nas paredes do labirinto, nas condições de sua existência, o magista pode então começar sua invocação. O gênio não é algo que se adiciona ao seu ser. Na realidade, é uma remoção do excessso para revelar o deus interior.

Imediatamente ao despertar, de preferência na aurora, o iniciado vai ao local da invocação. Imaginando durante o processo que nascer de novo todos os dias traz uma maior chance de renascimento, primeiramente ele bane o templo de sua mente através de ritual ou algum transe mágico. Ele então desvela alguma representação, símbolo ou sigilo que representa para ele o Sagrado Anjo Guardião. Esse símbolo provavelmente precisará ser trocado durante a grande obra, conforme a inspiração indicar. Em seguida, ele invoca uma imagem do Anjo no olho de sua mente. Ele pode ser considerado uma duplicata luminosa de si mesmo, parada à frente ou atrás de si, ou simplesmente como uma bola de luz brilhante sobre sua cabeça. Ele então formula suas aspirações da forma que desejar, humilhando-se em oração ou exaltando-se em altas proclamações, conforme a necessidade. A melhor forma dessa invocação é falada espontaneamente do coração e, mesmo que isso pareça um tanto difícil no início, com o tempo mostrará seu valor. Ele almeja estabelecer um conjunto de ideias e imagens que correspondem à natureza de seu gênio, ao mesmo tempo que recebe inspiração dessa fonte. Conforme o magista começa a manifestar mais de sua verdadeira vontade, o Augoeides revelará imagens, nomes e princípios espirituais através dos quais poderá se manifestar mais amplamente.

Havendo se comunicado com a forma invocada, o magista deve acolhê-la, seguir em frente e viver conforme sua vontade.

O ritual pode ser concluído com uma aspiração à sabedoria do silêncio através de uma breve concentração no sigilo do Augoeides, mas nunca com banimento. Periodicamente, formas mais elaboradas de rituais, usando formas mais poderosas de gnose, podem ser empregadas.

No fim do dia deve haver uma contabilidade e uma resolução renovada deve ser tomada. Apesar de cada dia ser um catálogo de falhas, não deve haver sensação de pecado ou culpa. Magia é o despertar do indivíduo completo, em equilíbrio perfeito com o poder do Infinito, e tais sentimentos são sintomáticos de desequilíbrio.

Se quaisquer fragmentos de ego desnecessários ou desequilibrados se identificarem com o gênio por engano as consequências serão desastrosas. A força vital flui diretamente para esses complexos e os infla, transformando-os em monstros grotescos conhecidos, entre outros nomes, como o demônio Choronzon. Alguns magistas que tentaram progredir muito rapidamente com essa invocação falharam em banir esse demônio e, como resultado, ficaram espetacularmente insanos.

Divinação

Espaço, tempo, massa e energia se originam do Caos, têm sua existência no Caos e, através da ação do éter, se movem pelo Caos em suas múltiplas formas de existência.

Algumas das diversas densidades do éter possuem apenas uma diferenciação parcial ou probabilística em sua existência, sendo de certa forma indeterminadas no espaço e no tempo. Assim como a massa existe como uma curvatura no espaço-tempo, estendendo-se ao infinito com uma força que diminui gradualmente, a qual reconhecemos como gravidade, também todos os eventos, em particular eventos que envolvem a mente humana, enviam ondulações que alcançam toda a criação.

Diversos métodos de interceptar e interpretar essas ondulações constituem a arte mântica ou divinação. Essas ondulações pelo espaço e tempo só podem ser recebidas se alcançarem uma nota de ressonância no receptor e não forem afogadas por ruído ou suprimidas pelo censor psíquico. Algumas formas de ressonância existem naturalmente, como entre uma mãe e seus filhos ou entre amantes. Caso contrário, precisam ser estabelecidas pela concentração no objeto da divinação.

O nível geral de ruído mental pode ser suprimido ao silenciar a mente através de algum método gnóstico. Isso também auxilia a concentração. O modo inibitório da gnose é usado com mais frequência. Privação do sono, jejum e exaustão podem causar presciência através de visões, mas assim como com as drogas, há sempre a dificuldade em manter a concentração. Qualquer forma de transe mágico pode ser adaptada para a divinação ao direcionar primeiramente uma concentração intensa no assunto que se deseja adivinhar (ou alguma forma sigilizada do mesmo), permitindo então que impressões emerjam do estado de Vazio da consciência.

Muitas das técnicas excitatórias podem ser usadas, mas algumas com maior dificuldade. Augúrios podem ser feitos através de sacrifício, e homens já se torturaram buscando conhecimento, mas o sexo é mais fácil. Lucidez erótico-comatosa (ou transe sexual) descreve uma condição causada pelas contínuas estimulação e exaustão da sexualidade de todas as formas possíveis, até que a mente entre no estado limiar entre consciência e inconsciência.

Até então, apenas presciência direta, o ideal da divinação, foi discutida. Isso não é sempre possível, sendo frequentemente necessário recorrer a intermediários simbólicos. Esses podem ampliar a prática da divinação em grande escala ou arruiná-la por completo.

Considerando que a percepção mágica pode gerar alguma forma de conexão tênue com a resposta à questão, símbolos são embaralhados, escolhidos ou selecionados de alguma forma para transportar a resposta até a mente consciente. Então, um esforço adicional deve ser feito no processo de interpretação para que a percepção mágica se manifeste por completo. Símbolos são fáceis de se obter; qualquer sistema pode ser usado – a dificuldade está em criar o vínculo mágico. Ao obter o resultado simbólico, o magista tenta permitir que a mágica entranhe sob o nível do controle consciente, mas não deve permitir que o processo se torne simplesmente aleatório. Por exemplo, com cartomancia ou divinação por Tarô, deve-se olhar o baralho antes e depois embaralhar, mas não demais, ou o resultado será completamente aleatório, e as chances de que a jogada consiga estimular a percepção mágica serão reduzidas.

Uma vez obtidos os símbolos, estes devem ser usados para auxiliar a percepção mágica a se cristalizar mais completamente. Eles devem se tornar uma base para o pensamento lateral (ou adivinhação intuitiva), mais do que uma resposta final a ser mecanicamente interpretada.

A astrologia não é uma forma válida de divinação mágica, pois parte do pressuposto de que haja uma relação causal entre eventos muito fracamente conectados, se é que estão conectados. Se a relação fosse forte, a astrologia seria uma ciência secular convencional. Como a relação é muito fraca, a astrologia deve suas chances de sucesso à presciência natural dos praticantes e esconde suas falhas com imprecisão, evasão e ambiguidade.

Os melhores métodos para obter resultados simbólicos intermediários são aqueles que estão logo abaixo do limiar da arbitrariedade, mas acima do limiar da pura aleatoriedade. Métodos xamânicos envolvendo o jogar de ossos, pedras ou bastões marcados com runas são os mais simples e melhores. Assim como os métodos que envolvem a queda de moedas ou dados, a separação de varetas de milefólio e suas regras de interpretação se tornam progressivamente mais complexas conforme a habilidade presciente se torna mais distante. Sistemas matemáticos altamente complexos representam a decadência da arte.

De todas as forças que obstruem a divinação, nenhuma tem tanto poder sobre a consciência civilizada quanto aquela que chamamos de censor psíquico. Esse é o mesmo fator que nos nega acesso à maior

parte de nossas experiências oníricas e previne que sejamos soterrados pelas milhões de impressões sensoriais que bombardeiam nosso corpo sem parar. Embora não sejamos capazes de funcionar sem ele, é útil ser capaz de desligar partes dele em certas ocasiões. Drogas alucinógenas o derrubam de forma não seletiva e não são muito úteis.

O magista deve começar a perceber todas as coincidências que o rodeiam ao invés de dispensá-las. É comum perceber que logo antes de alguém dizer algo, ou de um evento ocorrer, sabia-se que ocorreria. Isso pode ocorrer diversas vezes ao dia, mas de alguma forma, quase inacreditavelmente, conseguimos dispensar isso todas as vezes e não conectamos essas ocorrências entre si. Se um esforço preciso for aplicado à observação dessas ocorrências e ao registro das mesmas no diário mágico, elas começam a se tornar muito mais numerosas. Ocorrem tantas coincidências que é ridículo até mesmo usar a palavra coincidência. Isso é tornar-se presciente.

ENCANTAMENTO

A vontade mágica pode exercer seus efeitos diretamente sobre o universo ou usar símbolos ou sigilos como intermediários. A criação de efeitos diretos, como a presciência na divinação, representa um ponto elevado na arte e é tão elusiva quanto essa. Fazer as coisas acontecerem por qualquer um desses métodos é conhecido como a arte do encantamento ou lançamento de encantamentos.

De um ponto de vista mágico, é axiomático que tenhamos criado o mundo no qual existimos. Olhando ao seu redor, o magista pode dizer "assim eu desejei", ou "assim eu percebo", ou, ainda mais precisamente, "assim meu Kia se manifesta".

Pode parecer estranho ter desejado circunstâncias tão limitadoras, mas qualquer forma de manifestação ou existência dualista implica em limites. Se o Kia houvesse desejado um conjunto diferente de limitações, teria encarnado em outro lugar. A tendência das coisas a continuarem existindo, mesmo quando não observadas, se deve a elas terem sua existência no Caos. O magista somente pode mudar algo se for capaz de "equiparar" o Caos que sustenta o evento normal. Isso é o mesmo que se tornar um com a fonte do evento. Sua vontade se torna a vontade do universo em algum aspecto em particular. É por esse motivo que pessoas que testemunham de perto magia acontecendo de verdade são às vezes tomadas por náusea, podendo até mesmo morrer. A parte do seu Kia ou força vital que sustentava a realidade normal é forçadamente alterada quando o anormal ocorre. Se esse tipo de magia for experimentado por um grupo de pessoas em perfeita sincronia, funciona muito melhor. Reciprocamente, é ainda mais difícil realizar esses atos na frente de muitas pessoas, todas as quais sustentam o curso normal dos eventos.

Ao tentar desenvolver a vontade, a mais fatal das armadilhas é confundir a vontade com o chauvinismo do ego. A vontade não é força de vontade, virilidade, obstinação ou dureza. Vontade é unidade de desejo.

A vontade se expressa melhor e sem resistência quando sua ação passa desapercebida. Apenas quando a mente está em estado de desejo múltiplo nós testemunhamos a agonia estúpida da força de vontade. Submeter-se a diversos juramentos, abstinências e testes é simplesmente criar conflitos na mente. A vontade sempre manifestar-se-á

como a vitória do desejo mais forte e, ainda assim, o ego reage com aversão se o desejo escolhido falhar.

O magista, portanto, busca a unidade de desejo antes de tentar agir. Desejos são reorganizados antes de um ato, não durante o mesmo. Em tudo ele deve viver assim. Assim como a reorganização de crenças é a chave para a libertação, a reorganização do desejo é a chave para a vontade.

Na prática, muitas dificuldades podem ser contornadas ao usar diversos tipos de sigilos. O desejo é representado por algum glifo pictórico, por uma imagem em cera a ser talhada, ligada ou curada pelos caracteres de um alfabeto mágico ou por alguma imagem no olho da mente.

Todos esses servem como focos para a vontade. A concentração nesses feitiços deve ser ampliada através de alguma forma de exaltação gnóstica para lançar os encantamentos.

Ao considerar qualquer forma de encantamento, lembre-se disto: é infinitamente mais fácil manipular eventos enquanto eles ainda estão embrionários ou em seu princípio. Assim o magista modifica a seu favor aquele aspecto do Caos que se manifesta como causalidade, ao invés de se opor a ele. O desejo então se manifesta como uma coincidência conveniente, ainda que estranha, ao invés de uma surpreendente descontinuidade.

A vontade pode ser fortalecida por outra técnica além das concentrações dos transes mágicos, que é através da sorte. O magista deve observar a corrente de sua sorte em assuntos pequenos e sem consequência, encontrar as condições para seu sucesso e tentar ampliar sua sorte de diversas pequenas maneiras.

Aquele que cumpre sua verdadeira vontade é auxiliado pelo momento do universo.

LIBER NOX

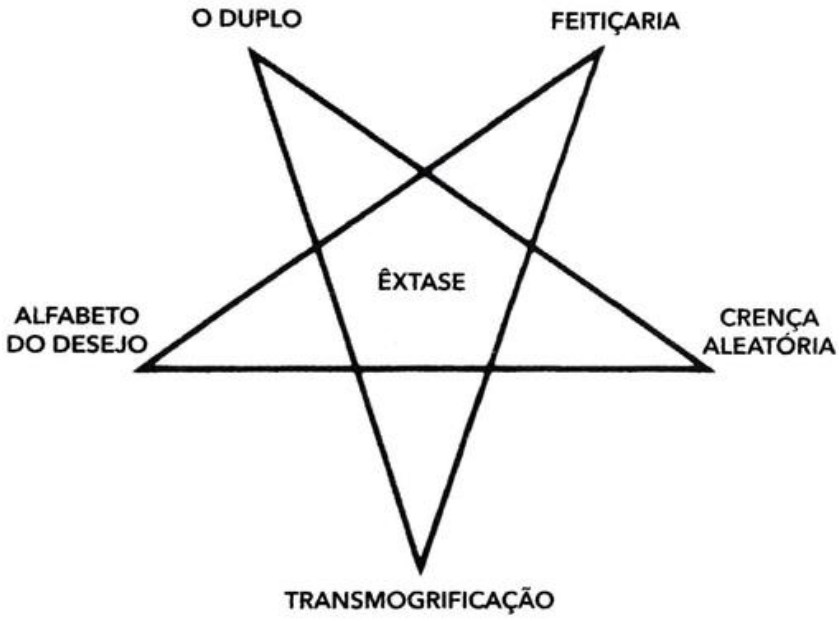
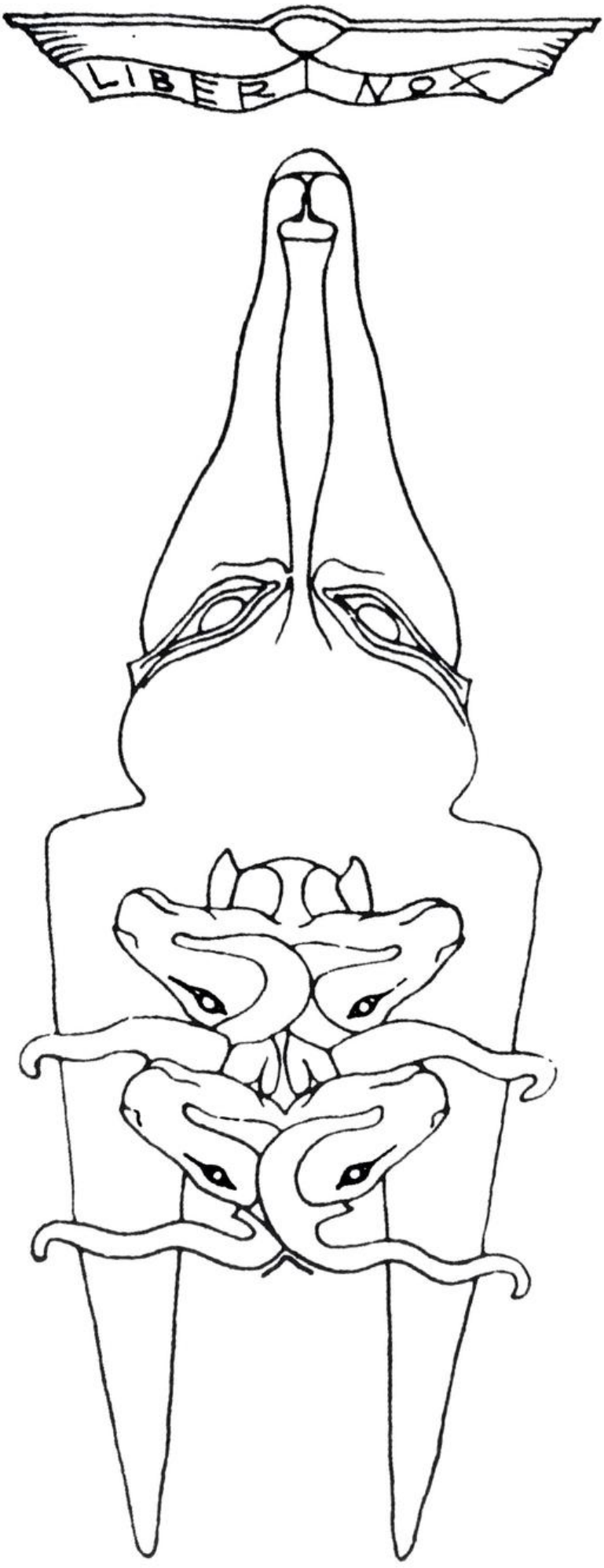


Figura 6. O esquema do Liber Nox.

Sendo o currículo do Iniciado, 3º, da Ordem Mágica dos Iluminados de Thanateros sobre Magia Negra, os assuntos dividem-se de acordo com o esquema mostrado na figura 6. Começaremos com uma discussão do Espírito da Magia Negra.

O poder mágico é a chave para o céu-inferno do agora. Ignorantes disso, muitos escorregam rumo ao enfado insatisfatório dos pequenos medos e pequenos desejos que se confundem. Eles então inventam futuros prazerosos ou dolorosos para substituir o presente. A força vital sempre busca carne, corpo, ideias, emoções, experiências etc. através de encarnações infinitas. Pois sem a carne o Kia não tem um espelho para si, portanto, não tem consciência, êxtase, nada.


LIBER NOX

É ou esse nada ou a carne, e a condição da carne é dual. O estado perpétuo de guerra eterna é o preço, propósito e recompensa da existência.

O Kia evolui em uma miríade de experiências e todas essas são o Eu. Todas são formas de nossa consciência. Combater as grandes dualidades, como sexo e morte ou dor e prazer, a grande evolução do Kia, com medos e desejos menores, é o princípio do fracasso da satisfação.

A existência é a grande indulgência. Nada menos que ela, qualquer tentativa de evitar uma parte de si é abrir as portas para a perda da forma, uma autonegação que conduz a um encolhimento espiritual.

O Eu por si só é Deus e deve reconhecer-se em todas as coisas. Pois aqueles que sustentam valores limitados se amarram à mediocridade e ao fracasso. Aqueles que justificadamente valorizam suas próprias contradições são poderosos nesta terra. Nossa natureza dual é toda moralidade; é tolo sermos diferentes do que somos. Aceitar e viver sem restrições é o que eu considero a virtude mais elevada.

Os maiores pecadores são os maiores santos, embora possam não ter consciência disso. Homens grandiosos são grandiosamente duais. E não para só na duplicidade. A cada momento o consórcio de "eus" cria um novo rosto. Eu não sou quem eu era segundos atrás; muito menos ontem. Nosso nome é múltiplo. Eu sou uma colônia de seres que compartilham o mesmo envelope. E Kia, o autoamor que os une, irá um dia apartá-los – lançando mão até mesmo da morte para satisfazer essa necessidade.

O que é um deus senão um homem comandando a força do Caos? Para ele nada é verdadeiro; tudo é permitido. Não há propósito em sua existência; ele é livre para escolher a sua própria. Ele se vinculou eternamente à terra e reencarna conforme sua vontade. Pois o universo é louco e arbitrário em seus desígnios. Nada é imutável exceto a própria mudança. O único princípio universal é a falta universal de princípios. E ainda assim, a Grande Deusa Caos cederá parte de Seus poderes para aqueles que se tornarem Seus favoritos.

E deveriam nossas dualidades ser mantidas em separação coexistente para manter o poder da satisfação? Os pequenos prazeres dos gourmets, comida semidigerida, excessivamente madura, em decomposição, são quase como o consumo de excrementos, trazendo pouca satisfação. Eu prefiro me alimentar de comidas simples e saudáveis para o corpo e experimentar dos néctares da revulsão e do deleite na maior parte do tempo.

Reserve o Kia aos trabalhos de inspiração, êxtase e magia. Buscar o prazer é a mais garantida invocação do desprazer; cai-se rapidamente

de volta ao enfado generalizado. Mas se uma emoção for empurrada até os reinos mais distantes da não-necessidade, não haverá nada para equilibrar o êxtase, exceto o êxtase.

A gnose é o mecanismo pelo qual o Kia se segrega da carne em preparação para as poderosas indulgências da magia. Uma grande economia para alcançar um gasto ainda maior.

O Kia é energia nascente buscando forma. Já foi chamado de Grande Desejo, Força Vital ou Autoamor. Pode ser representado pelo Atu 0, o Louco do Tarô ou o Coringa. Sua besta heráldica é o abutre, pois sempre desce para se satisfazer entre os vivos e os mortos.

A experiência que eu recebi foi esta, que meu eu mais interior, ou alma, ou espírito

Era nada
disforme
sem qualidades
inominável
puro poder,
E ainda assim era tudo que eu tocava,
eu sou esta ilusão
e
eu não sou esta ilusão
Amém.

Feitiçaria

Feitiçaria é a arte de usar bases materiais para obter transformações mágicas. A vantagem de usar tais bases materiais é que o poder que nelas reside pode ser ampliado ao longo de um período. Quatro principais tipos de materiais são usados. Aqueles que contêm reservas de um tipo de poder em particular, tais como fetiches, talismãs, armadilhas espirituais e amuletos; aqueles que agem para levar algum efeito ao seu alvo, como pós, filtros, imagens de cera e cordas com nós; aqueles que agem como base para receber impressões divinatórias; e aqueles que agem como âncoras para alguma forma etérea que pode ser enviada como uma arma mágica. Adicionalmente, sangue e sêmen podem ser usados como fontes de força vital. Diversas outras secreções e excreções corporais, como cabelos, unhas, cuspe etc. podem ser usadas para estabelecer elos de ligação mágica com pessoas alvejadas.

Talismãs, amuletos e fetiches são carregados através de um processo análogo à evocação. Talismãs são normalmente os receptáculos de uma carga simples que evoca força, coragem, riqueza, virilidade, ausência de mente, sono ou alguma outra emoção ou estado de poder no seu possuidor quando esse se concentra nele. Se o talismã for suficientemente bem feito, continuará a evocar seu efeito mesmo quando não estiver sendo usado para concentração. A forma e a composição da base material devem sugerir o efeito desejado. Amuletos são objetos que contêm uma porção da força etérea e vital, com uma tarefa em particular para realizar, e são semissencientes. Eles só podem ser criados pelas formas mais fortes de evocação. São criados na forma de pequenos homens ou criaturas e, durante a evocação, uma duplicata etérea é colocada dentro da forma material. Estes são mais comumente feitos para proteger lugares e pessoas dentro de um raio limitado de ação. Quando tais coisas são criadas por um grupo ou uma tribo de pessoas ao longo de um período de tempo, são conhecidas como fetiches.

Qualquer tipo de base material é uma armadilha de espírito de certa forma, mas algumas substâncias, notoriamente cristais, absorvem impressões etéreas muito facilmente. Cristais de quartzo, que são grandes e facilmente encontrados, podem ser usados para absorver impressões ao serem deixados próximos a locais, pessoas ou objetos carregados. Se for descoberto que um espírito ou elemental habita

um lugar, este pode ser aprisionado pela introdução de um cristal em sua forma.

Realiza-se encantamento por feitiçaria com o auxílio de diversos pós, filtros, misturas, imagens de cera e cordas com nós. A base material pode ser composta de qualquer coisa que sugira o resultado desejado, podendo incluir posses ou partes do corpo da vítima alvejada. Conforme a base material é composta, o magista faz todo o possível, por meio de concentração, visualização e exaltação gnóstica, para imprimir nela o seu desejo. A base carregada é então levada e colocada aonde a vítima entrará em contato com ela.

Instrumentos de feitiçaria também encontram seus usos na arte mântica. A maioria das ferramentas divinatórias servem somente para receber impressões da percepção mágica do operador. Instrumentos carregados contém um resíduo de uma energia etérea disforme que de fato amplifica as impressões. A maioria dos dispositivos dessa categoria são espelhos mágicos, esferas de cristal, superfícies altamente polidas e poças de líquidos escuros ou sangue. O Espelho da Escuridão é um instrumento fabricado em vidro negro ou obsidiana natural.

Ele deve ser escondido junto ao corpo. Pode ser carregado ao ser usado como foco de concentração no transe mágico da ausência de mente. Deve-se observá-lo detidamente por longos períodos, até que um abismo ou túnel se abra debaixo de si. Somente depois desse túnel etéreo ter se desenvolvido o espelho da escuridão encontra-se pronto para o uso. A percepção entra pelo túnel e a vontade a direciona para outras regiões do tempo e do espaço.

Armas mágicas são criadas pela construção de uma duplicata etérea de algum instrumento existente, tal como uma varinha, espada, adaga, osso pontudo ou dardo. A forma etérea é mantida dentro da base material até que seja projetada adiante pela vontade fortemente focada. Feiticeiros habilidosos são capazes de alcançar suas vítimas através do espelho da escuridão e lançar sua arma mágica contra elas. Do contrário, é preciso proximidade ou mesmo contato com o alvo.

Sacrifícios pessoais de sangue podem ser feitos à arma mágica ou ela pode se tornar o foco de um rito orgiástico e ser ungida com fluidos sexuais. Mas com ou sem esses complementos, é a concentração intensa e prolongada que impregna de poder essas ferramentas.

Amuletos e armas de maior poder às vezes recebem nomes próprios pelos quais são controladas. Por vezes tais dispositivos agem de forma bastante independente dos incompetentes em cujas mãos ocasionalmente caem.

O DUPLO

O duplo é descrito em todas as tradições mágicas, desde o Xamanismo ancestral, passando pelo "Ka" dos Egípcios e pelo "Ki" das artes marciais ocultas, até as ideias de alma ou fantasma e o conceito oculto do corpo astral. Ele é visto ou experimentado com maior frequência quando o corpo físico passa próximo da morte.

Ele não tem uma forma fixa definida, apesar de haver uma tendência natural para que a força vital o mantenha em uma imagem similar à do corpo físico. Mesmo quando exteriorizado na forma do corpo ele não é necessariamente visível para a percepção comum. Como toda matéria etérea, seus efeitos sobre a realidade comum são variáveis e dependem da habilidade da força vital de fazer com que um efeito real se coagule em algum ponto. Dessa forma, o duplo é capaz de penetrar a matéria sólida, mas em outros momentos pode apresentar certo nível de tangibilidade, sendo capaz de causar acontecimentos materiais.

Nas artes marciais ocultas, é projetado logo além da superfície de impacto do corpo, através de visualização e de um grito agudo que acompanha o golpe físico. Uma parte da força etérea pode até mesmo ser deixada dentro do oponente para causar o que se chama de toque mortal tardio. A força também pode ser projetada além do corpo, para que se perceba os movimentos de inimigos pelas costas, e projetada sobre as superfícies do corpo para defletir golpes. Na maioria das formas de cura psíquica, essa mesma força é projetada, comumente através das mãos.

Pode-se também fazer com que o duplo assuma diversas formas alternativas, sendo mais comuns as formas animais. Manifestações teriomórficas (em forma de bestas) do duplo costumam ser atávicas. Elas causam um tipo de possessão pelos padrões de comportamento do animal em questão. Esses padrões podem permanecer inativos em nossas memórias, ou pode ser que tenhamos acesso a memórias etéreas. Qualquer que seja sua fonte, estes atavismos criam efeitos aterrorizantes. Mesmo que a forma etérea bestial seja mantida dentro do corpo físico, ela pode se manifestar na forma de estranhas façanhas físicas e das habilidades de acuar animais selvagens e confundir e assustar a nós, os humanos. Projetada além do corpo, pode servir como um veículo para que a consciência experimente a forma de locomoção e as habilidades do animal. Magistas habilidosos podem

experimentar com formas compostas bizarras, como grifos e basiliscos, como veículos mágicos.

No ciclo normal de nascimento e morte a força vital carrega pouco ou nada de uma encarnação para a próxima. A projeção do duplo é a base para deliberadamente transportar coisas para uma nova encarnação após a morte.

De todas as técnicas para se conquistar acesso ao duplo, a narcose é a menos controlável e mais perigosa. No entanto, desde tempos imemoriais, magistas se untam com pastas compostas de alcaloides solanáceos, estramônio, erva-moura e meimendro, e consomem diversos outros alucinógenos e drogas indutoras de transe com esse único propósito. A visualização é a técnica mais fraca quando usada individualmente, mas pode servir como base para desenvolver aquela sensação corporal peculiar que se origina dos movimentos etéreos. Às vezes é sentida como calor, uma forma de coceira ou uma dor. Só se pode persistir com a imaginação até que uma sensação se desenvolva. Gritos agudos, em tons elevados, e exalações do fôlego são usadas para ajudar a projetar a força nas artes marciais e yogas ocultas.

Sonhar é o método mais desafiador e completo de libertar o duplo. Sonhos comuns são uma confusão engenhosa de eventos meio esquecidos, esperanças e preocupações. São uma forma mais gráfica dos processos de conversa, fantasia e devaneio realizados pela mente desperta. Da mesma forma que a mente diurna aprende a diferenciar entre coisas reais e fantasia, a consciência onírica também pode aprender a diferença entre sonhos reais e fantasiosos.

Sonhos reais são a chave para o duplo. O primeiro passo para criar o duplo é estabelecê-lo em um sonho real. As mãos são a parte do corpo mais facilmente visível. A consciência onírica é particularmente ligada ao sentido da visão. O magista deve se esforçar em ver as mãos de seu duplo em sonhos. O desejo de fazê-lo deve ser objeto de concentração intensa antes do sono por todas as noites, pelo tempo que for necessário para obter sucesso nesse trabalho. Durante esse tempo, as mãos podem aparecer em diversos sonhos comuns e inúteis, que podem se tornar muito complexos e bizarros. Esse não é o resultado desejado.

O sucesso é uma experiência abrupta e descontínua. O comando de ver as próprias mãos é subitamente lembrado quando se percebe estar sonhando. Subitamente as mãos estão lá, completa e claramente visíveis. O choque é similar ao de ser rudemente desperto de um devaneio ou de irromper através de uma membrana. Para evitar o choque, causando o despertar, a experiência deve ser repetida

diversas vezes. Então, o magista decide ver um local que também visita durante suas horas despertas. Invocando suas mãos no sonho, ele as observa e, então, as põe de lado e tenta encontrar o local aonde desejou ir. Se a visão começar a se dissipar, ele volta para suas mãos e tenta novamente. Ele deve se esforçar para conseguir ver corretamente todos os detalhes e estar lá na mesma hora do dia em que o sonho ocorre. Em dado momento ele descobrirá que o duplo realmente está no local desejado. Quando esse tanto for obtido, não há limites para o que ele pode enfim conseguir. Entretanto, deve-se estar preparado para devotar todas as noites do restante da vida ao desenvolvimento desses poderes.

Transmogrificação

A metamorfose para a consciência da magia negra.

O Caos, a força vital do universo, não é dotado de emoções humanas. Portanto, o magista não pode ter emoções humanas quando tentar acessar a força do universo. Ele realiza atos monstruosos e arbitrários para enfraquecer o aprisionamento das limitações humanas sobre si.

A vida mágica exige abandonar o conforto, a convencionalidade, a segurança e a proteção – pois competição, combate, extremos e adversidades são necessários para se conseguir determinações mais elevadas e evolução pessoal. Um ar de desespero é necessário em uma vida vivida na beira do precipício. É preciso sustentar-se pela própria inteligência.

Em um ambiente estagnado, o corpo-mente cria suas próprias adversidades – doenças e fantasias.

Apenas nos extremos o espírito consegue se descobrir. Um ambiente fluido é necessário como receptáculo de consciência mágica. Apenas um ambiente fluido pode se adequar a crenças sobre si mesmo e se sujeitar às forças mágicas sutis. Somente em circunstâncias mutáveis a divinação pode se manifestar por conta própria.

Portanto, abandone todos os padrões fixos de residência, emprego, relacionamentos e gosto.

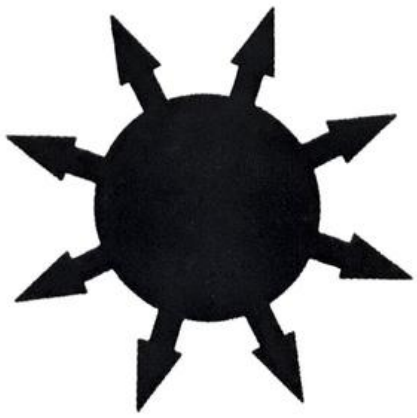


Figura 7. O Sigilo do Caos é o único símbolo empregado pela ordem mágica dos Iluminados de Thanateros como forma de reconhecimento e como um espelho da escuridão para comunicação entre seus adeptos.

Entre os títulos do Kia está Anon. Anon transmogrifica livremente sua personalidade arbitrária, recusando qualquer identificação definida por seu ambiente. Por residir na maior liberdade possível nos planos da ilusão, tem a escolha da dualidade. Tudo que existe para ele é uma forma de desejo, pois este é o universo onde ele desejou encarnar. Aquele que crê que este é o céu ou o inferno está livre para fazer qualquer coisa. Somente o medo de que este não seja nenhum dos dois nos aprisiona.

A ideia da mente ou do ego como um atributo fixo ou posse do Eu é ilusória. Tudo que pode ser dito do Kia é que a quantidade de significado que se experimenta é proporcional à manifestação do Kia em suas circunstâncias.

O Kia é sentido como significância, poder, gênio e êxtase em ação. Além disso, nada é verdadeiro.

O mago faz o que quer neste plano ilusório, sabendo que nada é mais importante do que qualquer outra coisa e que qualquer coisa que ele faça é apenas um gesto. Assim ele é livre para fazer qualquer coisa, como se de fato importasse para ele. Agindo sem ânsia de resultado, ele alcança sua vontade.

Na arena de Anon competem numerosos eus, almas, espíritos familiares, demônios, obsessões e uma infinidade de experiências possíveis. Cada jogo é curto e, através da morte, as peças são lançadas em novas e irreconhecíveis configurações.

Apenas o estilo e o espírito do jogo de Anon sobrevive à transmogrificação, a não ser que o corpo etéreo tenha alcançado uma integração maior.

Os atos do Magista Negro vinculá-lo-ão para sempre à terra; porém, se ele for temeroso de sua habilidade de encontrar seu caminho de volta a seu aprendizado oculto pregresso, pode visualizar fortemente o sigilo do Caos mostrado na figura 7 quando de sua morte.

ÊXTASE

Sendo um resumo da Quadriga Sexualis, uma série de transes somáticos envolvendo a Postura da Morte e os Ritos de Thanateros. A ciência e a arte dos alinhamentos sagrados entre a vontade mágica e certas formas de exaltação gnóstica são mostradas na figura 8.

O pináculo da excitação e a caverna da quietude absoluta são o mesmo lugar, mágica e fisiologicamente. Nesta dimensão oculta do ser empoleira-se o falcão abutre do Eu (ou Kia), livre de desejos, porém pronto para se lançar a qualquer experiência ou ato.

As variações infindáveis da gnose de quiescência são todas a postura da morte, mas a seguinte pode ser particularmente útil, parcial ou completamente:

> Ajoelhado na posição do dragão, mãos espalmadas no chão, coluna ereta, o iniciado observa ativamente a imagem de seus próprios olhos em um grande espelho à sua frente, a cerca de sessenta centímetros de distância. É melhor que o templo se encontre completamente descaracterizado, preto ou branco. Ele pode ter se preparado anteriormente pela concentração em um dos transes mágicos ou por algum esforço intenso no pensamento convergente.
>
> Observando seus próprios olhos, o iniciado para de pensar. Nenhuma quantidade de "esforço" no sentido convencional será suficiente. Paciência infinita quase não é o bastante. A atenção deve ser continuamente voltada à imagem do olho, até que o pensamento desista. Qualquer espécie de distorção da imagem é sintomática de pensamento e deve ser evitada.
>
> O sucesso é caracterizado por certos fenômenos contra os quais é inútil lutar. Pode haver uma perda de perspectiva física ou imagem corporal. O corpo pode começar a se sentir enorme ou microscópico. Esses fenômenos são característicos da privação sensorial. Eles não são o efeito desejado, mas indicam um afrouxamento da crença.
>
> Os olhos então se fecham e entra-se no vazio da forma mais completa possível. Alguma imagem pode ser usada como um receptáculo do pensamento se o mesmo não estiver completamente anulado. Uma forma visualizada será suficiente.

Espera-se que essa também venha a se dissipar, deixando o Kia pairando sobre uma imensidão. A partir dessa condição de desejo transcendido ele pode se lançar em qualquer forma de mágica. Inspiração ou atavismos podem ser dragados dos cantos recônditos da consciência através de sigilos; a vontade e a percepção podem ser estendidas a novas dimensões.

Se o acima exposto se mostrar insuficiente para alcançar gnose, o magista se levanta nas pontas dos pés, olhos fechados com os braços cruzados nas costas, pescoço esticado e as costas arqueadas, o corpo inteiro tensionado até o limite. A respiração se torna profunda e espasmódica conforme a crucificação continua. Ao ignorar tudo, exceto o esforço e a tensão que torturam todo o seu ser, ele pode alcançar

Figura 8: A Quadriga Sexualis e seus usos mágicos.

o Vazio, quando tudo subitamente se ausentar e ele cair exausto e prostrado no chão.

Nesse ponto, ele evoca a sensação de gargalhada. Ele se torna consciente da insignificância de qualquer coisa ao refletir sobre ela e ri de tudo, sem distinção. Ele pode receber a graça de ser arrebatado pela divina loucura da gargalhada extática.

A postura da morte é o principal dos ritos de Thanateros, pois pode ser aplicada para inspirar, reificar e exaurir o desejo, assim como transcendê-lo.

O congresso normal, o abraço genital entre pessoas de sexos opostos, deve, em qualquer manifestação, mágica ou não, inspirar os participantes com algo, mesmo que apenas ligação mútua. Quando empregado magicamente, pode prover inspiração ampliada para quase qualquer coisa.

A corrente lunar da sacerdotisa é observada por um dia em que a libido esteja forte. No sacerdote, a libido é fortalecida pela conservação. Retirando-se para o local do trabalho, cada um obtém o silêncio mental pelo método que preferir. Por exemplo, eles podem se ajoelhar um perante ao outro e realizar as preliminares da postura da morte. Eles podem então se unir em um abraço estimulante. Enquanto o congresso ocorre, medita-se no tópico da inspiração ou em seu sigilo enquanto a montanha da excitação é gradualmente escalada. Ao dar o último passo, o desejo é abandonado ao subconsciente. Após o cataclismo, os celebrantes se esforçam em permanecer vazios, porém alertas, para permitir que a inspiração se manifeste.

A reificação de um desejo, o ato de torná-lo real, é possível através do modo autoerótico da quadriga sexualis. Neste, a mente é mantida vazia enquanto a sexualidade é inflamada e elevada somente pelo toque. O corpo está em posição prostrada, olhos fechados e todos os outros sentidos bloqueados o tanto quanto possível. Conforme o iniciado escala a montanha da excitação, a mente deve rejeitar todas as imagens e fantasias. Conforme o corpo entra na fase do orgasmo, e nos segundos que o seguem, toda a força da vontade e da percepção é focada sobre o desejo; ou, ainda mais convenientemente, sobre seu sigilo. Nesse breve instante em que deixa de existir, o alinhamento se realiza, a obsessão é formada, o demônio nasce ou o sigilo é carregado, e sua vontade é liberta.

A lucidez erótico-comatosa é uma variação dessa forma de congresso em que o desejo é alcançar o estado limiar entre a consciência e a inconsciência, através do qual as imagens subconscientes e impressões divinatórias fluem. A sexualidade é estimulada novamente, e

novamente se necessário, novamente e novamente e novamente, até que a consciência deslize para o mundo das sombras. Na prática, o corpo não pode estar nem cansado demais nem confortável demais, para prevenir a inconsciência do sono profundo. O corpo pode ser incapaz de sustentar muitos orgasmos, particularmente se masculino. Pode-se empregar karezza, o encerramento da excitação próximo ao orgasmo, mas aproximando-se dele repetidamente. A exaustão do desejo é um processo mágico que funciona com base no princípio de que eventos desejados frequentemente parecem ocorrer após termos esquecido deles conscientemente. Isso ocorre pois a força vital age então através das tensões etéreas inicialmente criadas, mas das quais não estamos mais cientes. Concentra-se no desejo escolhido em todas as fases da excitação, descarga e consequência dessas formas de congresso pelo tempo que for necessário, até que a mente comece a reagir contra ou ficar enjoada dele.

O desejo consciente, ao invés de uma forma sigilizada, deve ser usado. Assim que a reação contra o desejo começar a se manifestar, todo ele deve ser banido da mente, forçando a atenção a se voltar a outros assuntos. Anulados o desejo consciente e a reação, o desejo manifestar-se-á em algum momento no futuro.

Crença Aleatória

Diversos estágios do ciclo de crenças do eu são descritos nas seções a seguir. Experimente cada uma, ou qualquer uma por uma semana, um mês ou um ano. Esse exercício pode economizar uma ou outra encarnação desnecessária. Também pode ajudar a esclarecer o mecanismo aeônico que cria os diversos milênios psíquicos da história passada e futura. As crenças são dadas em ordem, considerando que começam no Número 1 e vão até o Número 6, em um círculo. Ateísmo e Caoísmo são apresentados em suas fases iniciais e degeneradas para deixar claras as etapas da mudança e para permitir o uso do cubo sagrado.

Dado Resultando em 1: Paganismo

Os deuses se mostram em todas as coisas. Nos elementos, alternadamente tempestuosos e plácidos; nos mares, nas montanhas, nos campos verdes, no granizo e no relâmpago. Eles se mostram como diversos animais e se mostram em metais e pedras. A maior parte deles se mostra na mente do homem, levando-o a amar e a guerrear, à fortuna e ao desastre. Os deuses vigiam todas as coisas no mundo; não há nada que não esteja sob os auspícios de um ou outro deus.

Pois em todas as coisas há tanto substância quanto essência. Os deuses vieram do Caos e dos deuses vieram as essências de todas as coisas – alguns deuses concedem essências a algumas coisas; outros a coisas distintas. O homem contém a essência de todos os deuses.

O que é bom ou o que é ruim é o que agrada ou desagrada os deuses. Mas o que agrada a Marte pode não agradar a Vênus. Portanto, há guerra nos céus assim como há guerra entre os homens. No entanto, ao fazer uma invocação ou oferenda adequada, podemos resolver as coisas e conquistar sua simpatia. Se vivermos sempre em devoção a nosso deus padroeiro e não desagradarmos excessivamente os demais, nossa sombra reunir-se-á à essência dessa divindade no momento da morte.

Dado Resultando em 2: Monoteísmo

Há apenas Um Deus que criou tudo.
Ele criou o homem à sua própria imagem.
Ele deu ao homem livre arbítrio para fazer o bem ou o mal.
Bem é o que agrada a Deus, o mal o desagrada.
Depois que você morrer, Deus irá recompensá-lo ou puni-lo
Por tê-lo agradado ou desagradado.
Deus também criou anjos e demônios.
Estes são espíritos com livre arbítrio,
Alguns continuaram bons, alguns se tornaram maus.
Esses espíritos podem ajudar o homem a se tornar bom
Ou tentá-lo a fazer o mal.
Se você parar de fazer algo de mal
Deus ficará satisfeito.
Se você parar de fazer algo de que você gosta
Em nome de Deus, ele também ficará satisfeito.
Você pode rezar para Deus e pedir a ele por ajuda.
Você pode adorá-lo também através de oração.
Com isso ele ficará satisfeito.
Para saber como ser bom e agradar a Deus
Você deve seguir os ensinamentos
E a autoridade da hierarquia religiosa
Que ele estabeleceu na terra
Como a única religião verdadeira.

Dado Resultando em 3: Ateísmo

A ideia de Deus ou de uma alma pessoal é uma hipótese da qual não precisamos. Além disso, não há sequer uma raspa de evidência material que resista a escrutínio. Vamos nos ater ao que é real, combinado?

Há sempre alguma razão ou explicação para tudo, mesmo que ainda não tenhamos descoberto exatamente qual. Mas estamos indo muito bem. Quero dizer, você só precisa olhar ao seu redor, o universo inteiro funciona com base em causa e efeito; só é "hocus pocus" se você for primitivo demais para saber como as coisas funcionam. Livre arbítrio, por exemplo, é provavelmente só uma ilusão causada por algum defeito no encanamento neuroelétrico/bioquímico do cérebro. Mas vamos continuar usando ele até descobrirmos. Afinal de contas, a satisfação é o objetivo da vida. O único tipo de moralidade ou lei que vale a pena ter é aquele tipo que evita que idiotas acabem com sua própria satisfação e com a dos outros no longo prazo.

E quando você morrer, estará morto.

Até encontrarmos evidência do contrário.

Dado Resultando em 4: Niilismo (Ateísmo Tardio)

A causalidade material é tudo. A ciência provavelmente pode explicar tudo. Não há nada que não seja causado por alguma coisa.

Mas isso não é explicação.

O mundo agora parece acidental, arbitrário e sem significado. Conseguimos saber Como tudo acontece, mas não o Porquê. O universo tornou-se previsível, embora insignificante. Esse é o fardo da inteligência, de ser capaz de enxergar através de tudo. Obviamente não há espírito ou sobrevivência pessoal após a morte. Portanto, não há razão para fazermos o que quer que seja; e, consequentemente, para não fazermos algo. E até isso é uma enganação, pois não existe o tal do livre arbítrio. Ser torna inevitável se envolver com o fazer. Toda a motivação é apenas uma tentativa de colocar o corpo e o cérebro em um estado menos tenso, de menos consumo de energia, mesmo que para isso seja preciso andar em círculos.

Não há absolutos em termos de importância, bem, significado ou verdade que não se originem da estrutura acidental do corpo e do cérebro e seus arredores.

Nós só estamos vivendo ao redor das forças caoticamente complexas que nos originaram e que um dia voltarão a nos reduzir a nada.

Tudo que fazemos e continuaremos a fazer resulta somente de como somos feitos e do que ocorre conosco. Mesmo com todo o teatro em volta do livre arbítrio, somos um acidente percorrendo uma rota fixa, embora desconhecida.

Dado Resultando em 5: Caoismo

O que está no alto é como o que está embaixo
Eu sou o universo
A força vital em nós
É a força vital do universo
A força sutil em nós (éter)
É a força sutil do universo
A matéria sólida em nós
É a matéria sólida do universo
Para o Caos, nada é verdadeiro
E tudo é permitido
Apesar de haver se limitado
No princípio da dualidade
Ao construir este mundo
para si.

(Para maiores esclarecimentos sobre essas crenças, consulte *O Livro do Caos** na íntegra).

Dado Resultando em 6: Superstição (Baixo Caoismo)

Havendo todos os fenômenos se originado de uma única fonte, existem conexões misteriosas entre coisas similares.

Todas as coisas similares contêm a mesma assinatura ou essência; elas compartilham o mesmo espírito. Pode-se fazer com que essa essência ou espírito adentre outras coisas ao colocar os objetos que portam a assinatura em contato com aquilo que se deseja tratar. Esse é o princípio do contágio.

Como todas as coisas se conectam de formas diferentes e misteriosas, pode-se obter augúrios sobre qualquer coisa a partir de qualquer

* N.T.: *The Book of Chaos.*

coisa similar. Não há nada que não seja um presságio sobre algo mais para aquele que tiver o discernimento para identificá-lo.

E através do conhecimento das semelhanças, qualquer coisa pode ser afetada ao se realizar as ações necessárias sobre outra coisa que pareça com ela. Os iguais se atraem, é o princípio da similaridade.

Os mais sábios são aqueles que conhecem as conexões mais profundamente ocultas. Estes conseguem se lembrar do obscuro através do ainda mais obscuro. Eles sabem quais sacrifícios devem ser feitos para ajustar ou aplacar as essências das coisas. Moralidade é evitar o infortúnio. Reencarna-se como a criatura mais reminiscente das ações em vida.

O ALFABETO DO DESEJO

Exceto pela curiosa condição da gargalhada, que é seu próprio oposto, as emoções seguem um padrão dual – amor e ódio, medo e desejo e assim por diante. O Alfabeto do Desejo a seguir inclui todas as emoções básicas organizadas como dualismos complementares, em uma forma que lembra os deuses clássicos ou o Ruach da Kabbala.

Filósofos pagãos viam as qualidades humanas espelhadas na natureza e chamavam de deuses estes enormes reflexos de si mesmos. Não é, portanto, surpreendente que a maioria das cosmologias pagãs contenham um espectro completo de nossa psicologia na forma de deuses.

As principais divisões da emoção se equacionam com as formas-deus planetárias. Cada um destes princípios se manifesta de três maneiras importantes, aqui representadas pelos princípios alquímicos de

A forma Mercurial (exaltadora, espiritual) indica o modo catártico, extático, gnóstico. A superestimulação de qualquer função emotiva cria um paroxismo mental capaz de capturar toda a consciência. Experimenta-se isso como uma grande libertação ou catarse; e, nos níveis mais elevados, êxtase. Por fim, a consciência unifocalizada, essencial para o misticismo e para a magia, pode sobrevir para que a força vital possa agir diretamente. A condição gnóstica é também a chave para mudanças radicais de crenças ou conversões. Qualquer crença apresentada quando se está nessa condição tem grandes chances de ser mantida, dada a hipersugestionabilidade do estado vazio da mente.

A forma Sulfurosa indica os instintos comuns de copular, destruir, ser atraído pelos estímulos favoráveis e repelido pelos danosos. Esse é o modo funcional normal da emoção, do qual derivam os estados extático e terreno.

A forma Terrena (pesada, arrastada) é evocada quando não se consegue expressar uma emoção ou quando essa emoção se torna

Coagula		Solve	
O princípio da atração, aproximação.		O princípio da repulsa, separação, evitação	
Sexo	☾	♄	Morte
Amor	♀	♂	Ódio
Desejo	♃	☿	Medo
Prazer	▽	△	Dor
Elação	⧋	⧊	Depressão

Tabela 2. Dualidade Emocional

contaminada por seu oposto. Ela é acionada dentro de si, ao invés de buscar concretização através de ação ou êxtase.

A dualidade maior, que comanda todas as emoções, é mostrada na Tabela 2. A figura 9, na página 97, nos mostra que a raiz de toda emoção é sempre o seu oposto.

Armado com esse autoconhecimento, o magista pode sempre cavalgar o tubarão de seu desejo através do oceano de princípios duais, rumo a um êxtase gratuito. Ao antecipar os modos disfuncionais da terra, ele consegue transmutar suas energias e obter sua satisfação de outras formas. (No âmbito da emoção negativa, a concentração é focada em um desejo alternativo ou seu sigilo, que logo será realizado.)

Cada um dos vinte e um princípios recebeu um glifo pictórico e uma palavra mnemônica. Os glifos podem ser empregados em diversos feitiços e sigilos, mas as palavras são, em sua maioria, tentativas bastante inexatas de capturar um sentimento. Os vinte e um princípios podem se equiparar com os Arcanos do Tarô, se desejado. O Kia se equipara ao Louco.

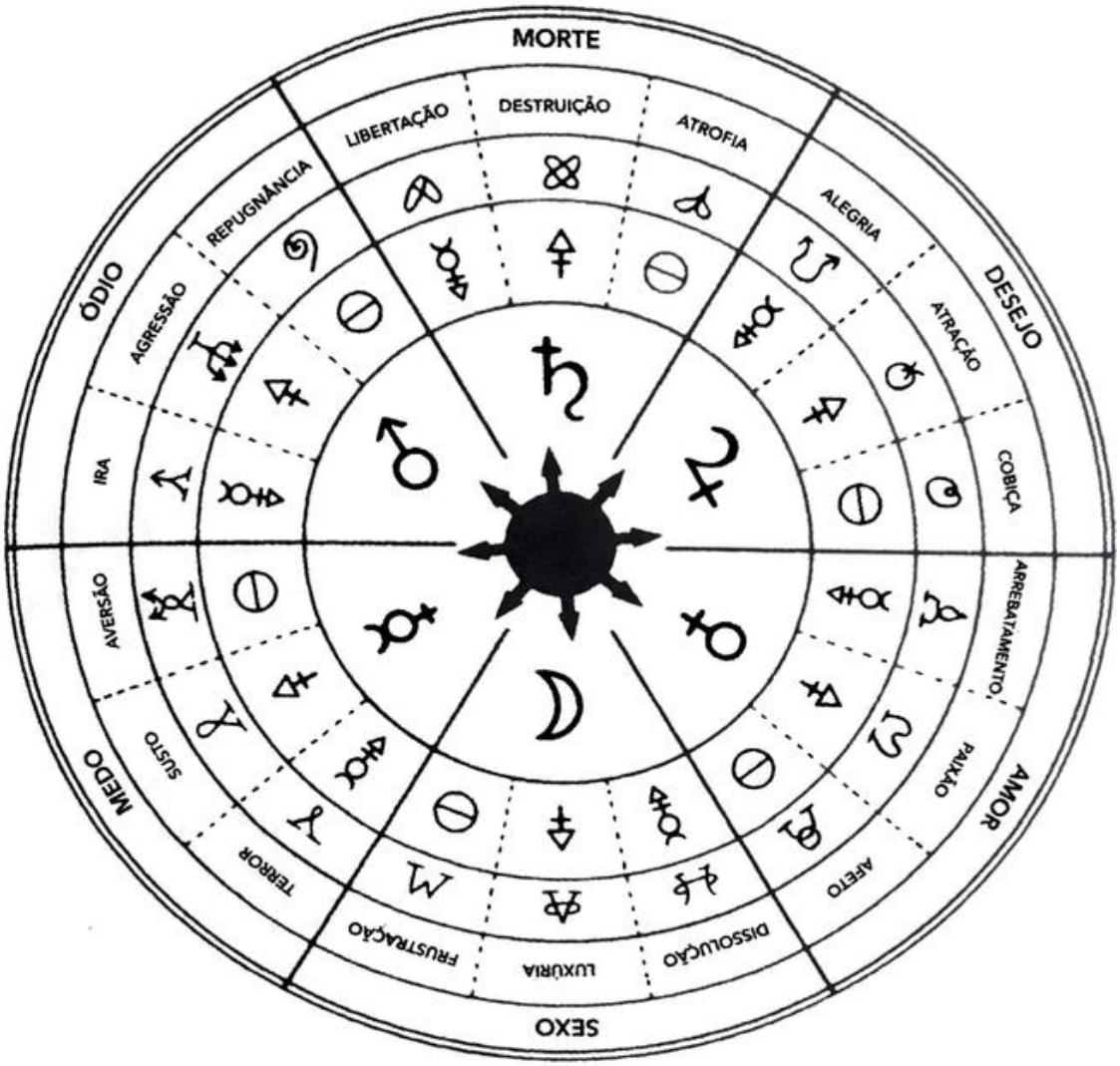
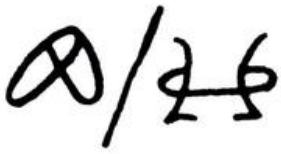


Figura 9. A raiz de toda emoção é sempre seu oposto.

Há ainda um alfabeto suplementar de quatro princípios que cobrem as emoções somáticas das dualidades dor/prazer e depressão/elação.

SEXO MORTE

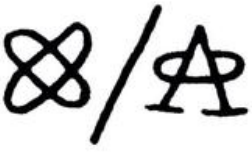
A força que cria é também a que destrói. Os mecanismos celulares que possibilitam a reprodução e o crescimento são os mesmos que causam o envelhecimento e a morte.

LIBERTAÇÃO  DISSOLUÇÃO

GLIFOS: FUGA DA CONDIÇÃO DUAL, CONJUNÇÃO IMPLOSIVA

A postura da morte inclui todos os transses que intencionam conduzir a mente a uma quietude completa. A concentração em um único estímulo, pensamento, imagem, visão ou som pode acelerar o efeito de remover todos os outros estímulos. No momento da mais profunda e completa quietude o magista controla seu universo.

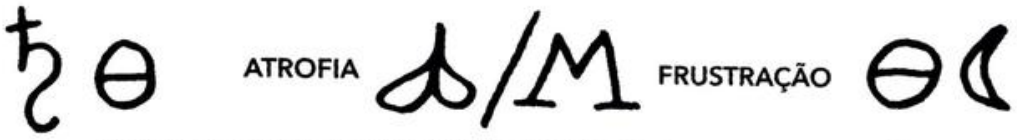
A sexualidade com frequência leva ao homem vislumbres fugazes do êxtase. O magista primeiramente observa castidade durante um período. Ele então toma todas as medidas para alcançar o ponto mais alto da excitação. A luxúria comum é transcendida, tendo servido a seu propósito; a consciência escala novos picos de excitação e pode alcançar algo inteiramente distinto.

DESTRUIÇÃO  LUXÚRIA

GLIFOS: ANTAGONISMO, CONJUNÇÃO SEXUAL

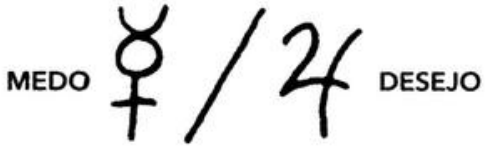
A luxúria, o impulso de buscar união sexual, é uma função necessária do organismo, e impressionante somente na incrível variedade de objetos de fetiche aos quais pode ser direcionada. Sede de sangue e ânsia por destrutividade arbitrária são úteis para poucos objetivos. Suas existências são inexplicáveis em termos duais. O desejo de união com várias coisas e pessoas coexiste com um desejo igualmente forte pela separação de diversos fenômenos. Em formas extremas, isso se

manifesta como o desejo de devastar certos aspectos do seu próprio universo, em um frenesi que parodia a luxúria sexual.

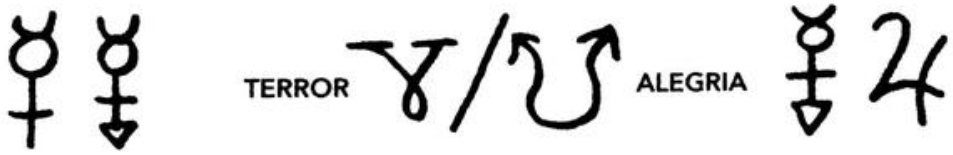


GLIFOS: PERDA DE FORMA POR DISSOLUÇÃO, FRACASSO NA CONJUNÇÃO

Assim como a frustração é a luxúria empacada, o tédio, a preguiça, a depressão e o nojo da própria atrofia são o fracasso em destruir ou se separar de eventos indesejados. O esforço em tirar proveito da própria luxúria ou destrutividade através de satisfação por entretenimento é também uma evocação garantida da frustração e da atrofia.



Não será possível que nossas ilhas do tesouro tão desejadas fiquem precisamente naquelas imagens de horror e repulsa que normalmente rejeitamos?



GLIFOS: POÇO NEGRO DO MEDO, PULAR PARA CIMA, PARA FORA

O medo, se rapidamente elevado, paralisa a mente. Estranhas percepções mágicas alternativas podem ocasionalmente ser vislumbradas nesses casos; e a vontade, se focada em um único objetivo, é poderosa. O terror como ferramenta mágica é um ingrediente essencial em muitas escolas iniciáticas e místicas.

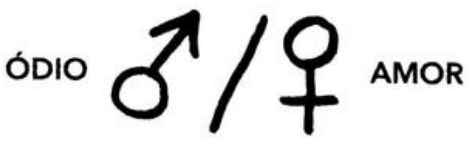
A gnose da alegria é mais difícil de se obter, mas o voo de gansos no pôr do sol, contemplação de imagens religiosas ou nostalgia intensa são, para algumas pessoas, suficientes para inclinar a balança da percepção mística.

GLIFOS: SER ATACADO, APROXIMAÇÃO

As reações normais a estímulos ameaçadores ou convidativos. Tais sentimentos banais demandam poucos comentários, exceto que em uma civilização como a nossa, tão afastada de fenômenos naturais, quase todos os medos e desejos são induzidos socialmente, ou até mesmo imaginários.

GLIFOS: DISSABOR INESCAPÁVEL, ENGOLIMENTO

Como um sábio certa vez observou, o desejo é a causa do sofrimento. Essas são dualidades importantes para a sociedade "civilizada". A aversão designa a angústia, a miséria, o sofrimento, a aflição ou vergonha de ser incapaz de se separar de fenômenos de medo por causa de desejos passados. Inversamente, a cobiça é a condição de ser incapaz de satisfazer desejos por causa de medos passados. Diariamente nossa cobiça e medo assumem proporções grotescas e bizarras.



Ao buscar evitar a violência, tornamos a supressão da raiva uma virtude. Isso danifica a constituição emocional. Ao negar a ira, perde-se o êxtase do amor. Sede homens e mulheres de grandes paixões.

GLIFOS: RAIVA TRANSCENDENTE, CHAMA DA PAIXÃO

A ira intensa raramente é violenta e nunca é violenta de forma eficaz. Pergunte a qualquer guerreiro. Dar vazão à ira moderada é catártico; a cabeça se limpa de tensões e o corpo relaxa. Raiva cega e delirante é um estado mental mágico. É útil para lançar a vontade sobre o universo; e, para magistas habilidosos, pode ser o portal de acesso a estados de transe.

Essa capacidade de conduzir ao transe também é característica do arrebatamento. Bhakti yoga, o caminho do amor a um deus, tem paralelos no misticismo Ocidental. A força do amor que tudo consome é capaz de conduzir ao poder do vazio místico.

GLIFOS: UMA ARMA, ABRAÇO

Devoção apaixonada a um companheiro, filho ou tribo é tão natural quanto o impulso de enfrentar ladrões, inimigos, concorrentes e predadores. Agora que a agressão da sociedade foi institucionalizada em escala nacional, ela precisa ser ritualizada em escala pessoal por esporte.

GLIFOS: IRA VOLTADA PARA DENTRO, APÊNDICE INÚTIL

A condição da repugnância resulta de ser incapaz de esquecer, evitar ou destruir um objeto de ódio. Isto é, ser incapaz de encerrar seu afeto a tal objeto. O afeto em si é uma forma de amor na qual o amado se torna um mero apêndice inútil quando a paixão está empacada por realizações e contaminada por uma reação parcial, um elemento de repugnância.

GLIFO: ESCONDIDO NO CENTRO DA MANDALA

Rejeitada pela ciência, que é incapaz de explicá-la; ridicularizada pelas religiões, cuja piedade ela desinfla; usada para embaraçar a pretensão na arte e na filosofia; de fato é uma ferramenta mágica. Na gargalhada extática dos homens eu vejo sua vontade de libertação.

GLIFO: RAIO DESCENDENTE FENDENDO-SE

O estilhaçar das expectativas é o instrumento do bom humor. O Arcebispo peida sonoramente; a energia libertada de nossas crenças destruídas se manifesta como gargalhada. Essa função é protetora. Se nós não gargalhássemos frente às nossas expectativas destruídas, enlouqueceríamos mais cedo ou mais tarde. Através do cultivo amoral da gargalhada o magista consegue se desvencilhar de todas as perdas e evita completamente entrar em estados adversos, se assim desejar. O choro é uma forma infantil de desconceitualização e gargalhada, criada para proteger os olhos e chamar por ajuda.

GLIFO: UM RECEPTÁCULO PARA A CONCEPÇÃO

Outra forma de esperteza, o trocadilho, depende do estabelecimento de uma conexão entre duas ideias. Uma série infinita de piadas ruins desse tipo depende da libertação da energia da surpresa liberada quando a ficha cai. A reação de "a-ha!" ou "eureca!" das descobertas é a mesma emoção, e desfrutá-la é o que leva pessoas a se envolverem com as ciências, kabbala ou mesmo palavras cruzadas. Esse modo funcional nos leva a pensamentos e descobertas; é a motivação por trás da intelecção.

GLIFO: RAIOS DUPLOS ASCENDENTES CANCELANDO-SE MUTUAMENTE

A gargalhada extática da loucura divina é a varredura de todas as percepções em um vórtice de surpresa com sua própria existência. Tudo se torna súbita e surpreendentemente diferente do que era. Ainda assim, ao mesmo tempo, parece ser ainda mais exatamente como era antes!? Conceitualização e desconceitualização ocorrem simultaneamente. A linguagem desce inevitavelmente ao paradoxal, enquanto se é varrido rumo ao êxtase.

Tais paroxismos normalmente acidentais podem ser cultivados por meio de formas da postura da morte e por evocação forçada da gargalhada ao encontrar todas as coisas.

Alguns estados emocionais dependem mais da ativação de respostas puramente fisiológicas do que de respostas psicológicas. Lida-se com esses estados por meio de um alfabeto suplementar. Este alfabeto suplementar de emoções somáticas (mostrado na figura 10) corresponde aos quatro elementos: terra, ar, fogo e água.

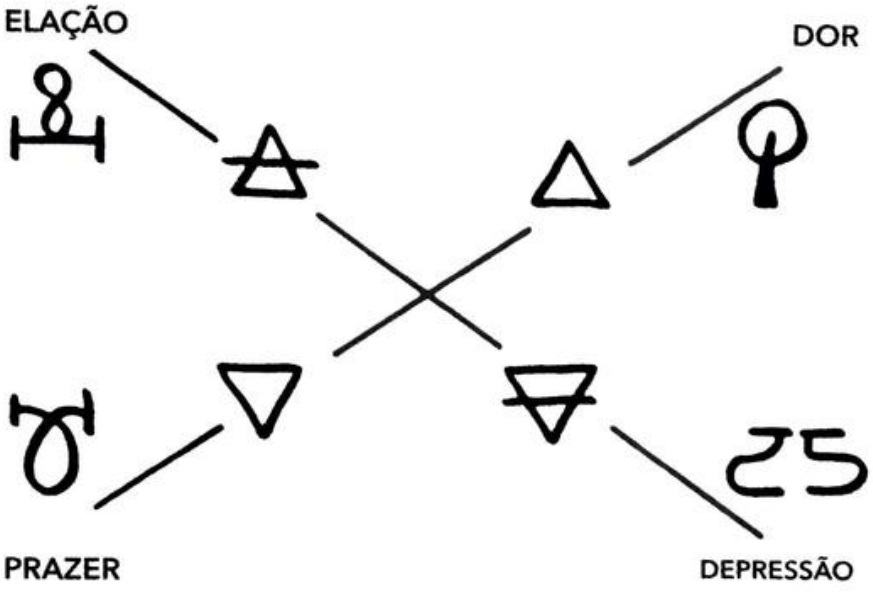


Figura 10. Alfabeto Suplementar em Malkuth, as emoções somáticas.

Nenhuma emoção é um evento puramente mental; todas as emoções dependem de complexas reações químicas e nervosas ao ambiente. As emoções somáticas (corporais), no entanto, podem ser reconhecidas como mais diretamente relacionadas aos sentidos e ao tom geral do sistema nervoso. Os modos funcionais extático e negativo de cada estado serão discutidos em tópicos gerais. As emoções somáticas são intimamente associadas ao alfabeto maior. A depressão está ligada a muitos dos modos terrenos; a dor ou prazer à maioria dos

modos funcionais. Essas ligações são de duas mãos, no sentido de que o estímulo de uma é capaz de evocar a outra e vice-versa.

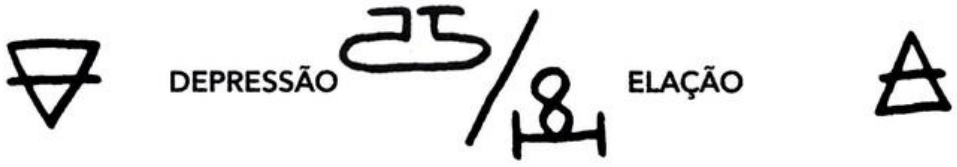
GLIFOS: PENETRAÇÃO, TOQUE SUAVE

Movimentos instintivos se aproximando ou afastando de estímulos de diversos tipos e intensidades se relacionam com as emoções do prazer e da dor. A gama de tais instintos é muito limitada – atração à maciez, calor e sabores suaves; repulsa a ferimentos, temperaturas extremas e sabores acres.

Superestimulação dessas emoções leva a estados extáticos. Isso é difícil de se obter com o prazer, mas a dor tem aplicações mágicas em ritos de iniciação, purificação e sacrifício.

Agonia completa é êxtase.

O hedonismo, a busca do prazer gratuito, inevitavelmente leva a um epicurismo de dor. O hedonista passa rapidamente a saciar prazeres progressivamente mais venenosos, revoltantes e debilitantes para provocar reações em seus sentidos exaustos. Hedonismo e masoquismo se exaurem inutilmente no torpor cinza das capacidades embotadas.



GLIFOS: FLACIDEZ, LEVANTAR-SE SOBRE SI MESMO

A condição geral do sistema nervoso depende da saúde e das emoções que ocorrem dentro dele. Emoções do modo extático avivam o sistema e causam elação generalizada. As que tendem ao modelo terreno de emoções empacadas ou frustradas causam uma depressão generalizada.

Tais sentimentos são geralmente chamados de felicidade ou miséria. A "noite escura da alma" que segue após certas formas de exaltação mística é simplesmente o tom geral do sistema neuroendócrino variando bruscamente da elação à depressão.

Simples ideias seguem o exemplo.

Através do alfabeto do desejo explica-se nossa "inabilidade em fazer progresso em termos emocionais". Estamos eternamente confinados

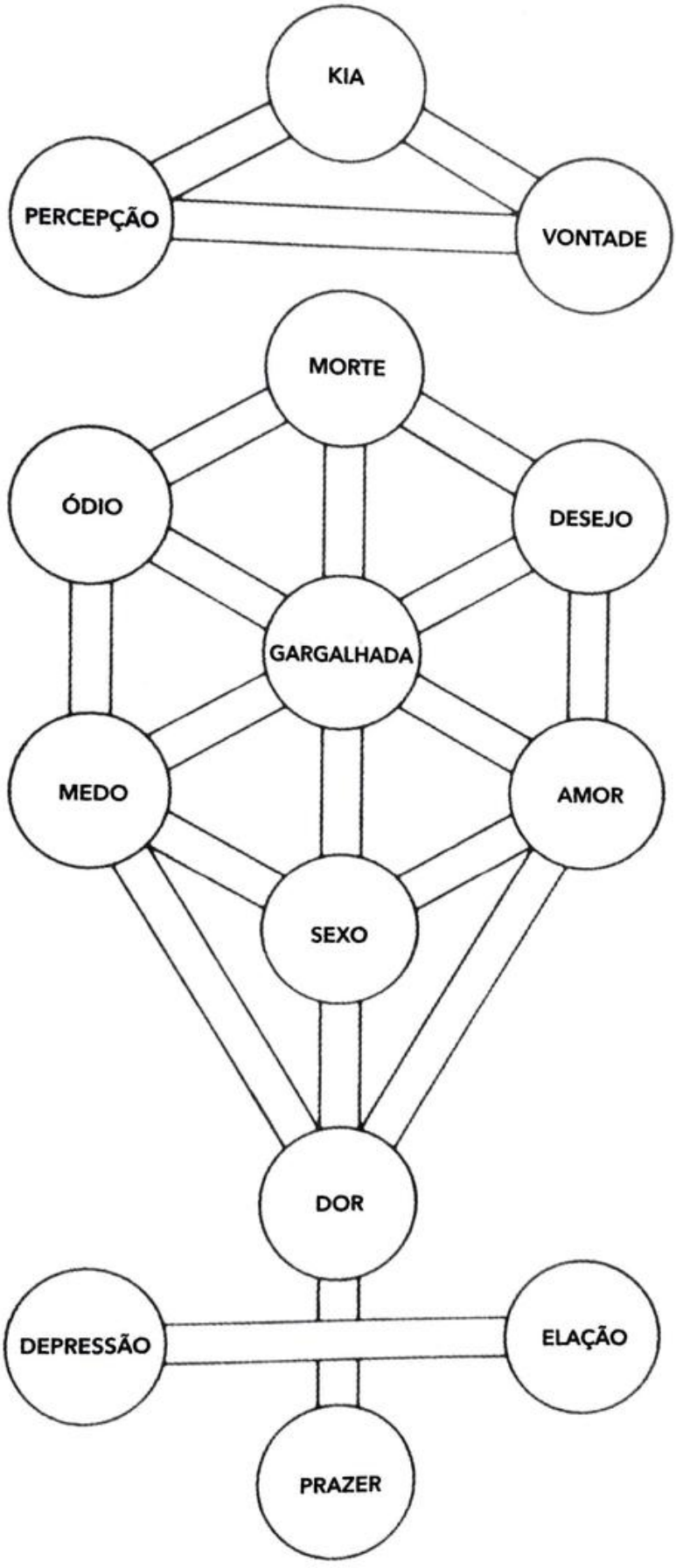


Figura 11. Esta há de ser minha Kabbala

pelas dualidades do prazer/dor ou felicidade/miséria, não importa quão engenhosamente manipulemos nosso ambiente.

Não lamente que os homens sofram com guerra, medo, dor e morte, pois estes são os inevitáveis acompanhantes de amor, desejo, prazer e sexo. Apenas a gargalhada vem de graça. Alguns almejam evitar o sofrimento ao evitar o desejo. Assim eles experimentam somente pequenos desejos e pequenos sofrimentos, pobres tolos. O sábio busca satisfação naquilo que repele tanto quanto naquilo que atrai. Mergulhando assim nas experiências, podemos nos deleitar para todo o sempre no êxtase dual. (Vide figura 11.)

Mesmo que a satisfação de alguma emoção esteja estagnada e sejamos incapazes de nos erguermos acima dela rumo ao êxtase, é possível transmutar a energia aprisionada para outros propósitos. O que quer que esteja em nossas emoções deve ser esquecido, e outro desejo, mágico ou mundano, deve substituí-lo. Mesmo o desejo da gargalhada pode ser substituído. Isso logo será percebido.

Não existe fuga do ciclo do desejo; mas armado com tal conhecimento, pode-se conquistar um quinhão de liberdade de desejo. O Alfabeto do Desejo pode ser chamado de Arena de Anon, pois quando o Kia conquista completo anonimato – liberdade de identificação – ele pode vaguear pelo alfabeto como desejar.

O Milênio

A humanidade evoluiu ao longo de quatro principais estados de consciência, e um quinto está no horizonte. O primeiro aeon vem das brumas do tempo. Era uma época de Xamanismo e Magia em que os governantes dos homens tinham um domínio firme sobre as forças psíquicas. Essas forças concediam altas capacidades de sobrevivência a homens fracos e nus vivendo em comunhão íntima com os perigos de um ambiente hostil. Essa forma de consciência deixou sua marca nas diversas tradições secretas de bruxaria e feitiçaria. Ela também sobreviveu nas mãos de diversas culturas aborígenes, nas quais os poderes eram usados para garantir conformidade social.

O segundo aeon Pagão surgiu com um estilo de vida mais assentado, quando a agricultura e a vida na cidade começaram. Conforme formas mais complexas de pensamento se estabeleceram e o homem foi se distanciando da natureza, o conhecimento das forças psíquicas ficou confuso. Deuses, espíritos e superstições erraticamente preencheram as lacunas criadas pela perda do conhecimento natural e pela expansão da consciência da mente humana.

O terceiro aeon, do Monoteísmo, surgiu dentro das civilizações pagãs, eliminando a antiga forma de consciência. O experimento começou uma vez no Egito, mas fracassou. Ele veio de fato a acontecer com o Judaísmo e, mais tarde, com o Cristianismo e o Islã, que foram subprodutos daquele primeiro. No Oriente, o Budismo foi a forma que ele assumiu. No aeon monoteísta os homens adoravam uma forma singular e idealizada de si mesmos.

O aeon Ateísta surgiu de dentro da cultura monoteísta Ocidental e começou a se espalhar pelo mundo, apesar de o processo ainda estar longe de ser concluído. É bem diferente de uma simples negação das ideias monoteístas. Ele contém as noções positivas e radicais de que o universo pode ser compreendido e manipulado através de cuidadosa observação do comportamento das coisas materiais. A existência de seres espirituais é considerada uma questão sem qualquer significado real. Os homens encaram suas experiências emocionais como a única base de significado.

Algumas culturas se mantiveram em um aeon enquanto outras seguiram em frente, mas a maioria nunca se libertou completamente dos resíduos do passado. Dessa forma, a feitiçaria contaminou

civilizações pagãs e até mesmo a nossa própria. O paganismo macula o Catolicismo e o Protestantismo. O tempo necessário para que uma cultura relevante irrompa em um novo aeon se reduz conforme a história progride. O aeon Ateísta começou a várias centenas de anos atrás. O aeon Monoteísta começou entre dois mil e quinhentos e três mil anos atrás. O aeon Pagão começou cerca de seis mil anos atrás, com o princípio das civilizações, enquanto o aeon Xamânico remonta à aurora da humanidade.

Há sinais de que o quinto aeon se desenvolve exatamente onde seria esperado – dentro de setores relevantes das mais proeminentes culturas ateístas.

A evolução da consciência é cíclica, na forma de uma espiral ascendente. O quinto aeon representa um retorno à consciência do primeiro, mas em uma forma mais elevada.

A filosofia caoista tornar-se-á novamente uma força dominante intelectual e moral. Poderes psíquicos cada vez mais serão procurados como soluções para os problemas do homem. Uma série de profecias gerais e específicas pode ser extrapolada a partir de tendências atuais para mostrar como isso virá a ocorrer e qual papel os Illuminati desempenharão então.

Décadas, possivelmente séculos de guerra estão à frente. Os restos do monoteísmo estão desabando rapidamente, apesar dos eventuais renascimentos, frente ao humanismo secular e ao consumismo. Os superestados tecnológicos e ateístas tentam sufocar a consciência humana. Estamos entrando em uma fase que pode se tornar tão opressiva para o espírito quanto o monoteísmo medieval. A equação de produção/consumo torna-se cada vez mais difícil de compreender ou equilibrar, ao passo que a religião de consumo das massas começa a ditar a política.

Mais e mais mecanismos para a regulação forçada do comportamento precisam ser introduzidos conforme a densidade populacional leva indivíduos a buscar formas cada vez mais bizarras de satisfação no sensacionalismo material. O problema com qualquer sistema de crenças é sua tenacidade e inércia, uma vez estabelecido e dominante. As religiões medievais assassinaram milhões para proteger sua própria hegemonia. No fim, nenhum nível de perseguição foi capaz de impedir a ascensão inevitável do Ateísmo.

Agora são os superestados ateístas que proveem as armas e jogam as bombas em apoio à hegemonia do capitalismo de consumo ou do comunismo de consumo. E esse é só o começo. A lógica cega da tecnologia e do consumismo causará alienação, desafeto, cobiça e crises

de identidade a ponto de elevar-se a níveis catastróficos o suficiente para que a situação exploda em uma guerra extremamente destrutiva. Haverá um colapso da sociedade, que pode tomar a forma de uma jihad antitecnológica. Isso não resolverá as contradições do sistema, apenas iniciará uma nova idade das trevas e atrasará as mudanças. Por mais graves que esses eventos pareçam, se vierem a ocorrer, não afetarão o movimento da consciência no longo prazo. Afetarão apenas o tempo. Mas os Illuminati devem estar prontos para explorar as mudanças que certamente ocorrerão. Entre elas estão:

A Morte da Espiritualidade.

Ideias fixas sobre o espírito essencial ou a natureza do homem serão completamente abandonadas, ao passo que uma Tecnologia Emocional se torna mais refinada. Drogas, sexualidades obscuras, modismos, entretenimentos estranhos e sensacionalismo material são tentativas preliminares rumo a este fim. Químicos, eletrônicos e cirurgias tenderão somente a escravizar. Gnose, o Alfabeto do Desejo e outros métodos mágicos tendem a libertar.

A Morte da Superstição.

O preconceito contra a possibilidade do oculto ou do sobrenatural cederá frente a uma Tecnologia Mágica que se desenvolverá. Telepatia, telecinese, influência mental, hipnose, fascinação e carisma serão sistematicamente examinados, refinados e explorados como métodos de controle. Poderemos ver magistas trabalhando atrás de arames farpados, e também em celas subterrâneas.

A Morte da Identidade.

Ideias sobre o lugar de uma pessoa na sociedade, seu papel, estilo de vida e qualidades do ego perderão importância conforme as forças que mantêm a coesão da sociedade se desintegram. Valores subculturais proliferarão de forma tão exagerada que toda uma nova classe de profissionais surgirá para controlá-los. Esta Tecnologia de Transmutação tratará de modas, de formas de ser. Consultores de estilo de vida tornar-se-ão os novos sacerdotes de nossas civilizações. Eles serão os novos magistas.

A Morte da Crença.

Abandonaremos todas as ideias fixas sobre o que é absoluto ou valioso e o que constitui a moralidade, ao passo que uma Tecnologia Psicológica se desenvolve. Técnicas de crença e modificação de comportamento nas forças armadas, na psiquiatria, em locais de detenção, na propaganda, nas escolas e na mídia tornar-se-ão tão sofisticadas que a verdade tornar-se-á uma questão de quem a cria. A realidade tornar-se-á mágica.

A Morte da Ideologia.

Ideias sobre que forma a aspiração humana deve assumir darão lugar a uma ciência da preservação dos mecanismos de controle – o governo e suas agências. Esses poderão tornar-se globais ou semiglobais, mas sua preocupação primária tornar-se-á a preservação do governo, para ou contra o povo. A cibernética primitiva rapidamente expandir-se-á e tornar-se-á uma Tecnologia Política. Governos terão de escolher entre acomodar-se como coordenadores da proliferação de variedades humanas ou buscar reprimir essa variedade por meios repressivos.

Liber AOM

A Obra do Adepto

2° IOT

LIBER AOM

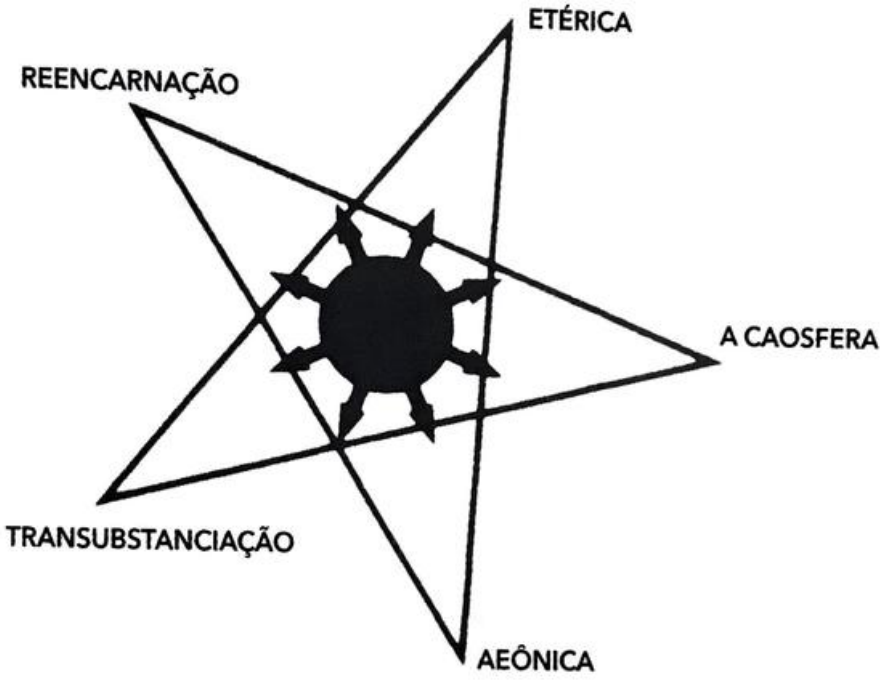


Figura 12. O esquema do Liber AOM.

Os rituais do grau de adepto são secretos, mas estão aqui descritos da forma mais explícita que a linguagem permite. Apenas ao se aperfeiçoar na obra do iniciado é possível obter o empoderamento necessário para usar as técnicas do adepto. Qualquer coisa abaixo disso conduz a fracasso, desastre e morte. Os métodos são aqui apresentados para que um possível vislumbre do objetivo da obra possa ser obtido.

Na obra do adepto, o aspirante ascendeu sobre todos os sistemas simbólicos exceto a própria realidade. Os joguetes do iniciado – sigilos, deuses, demônios e os instrumentos do feiticeiro – ele reabsorverá em si mesmo ou manterá somente para fins didáticos. Sua necessidade de armas mágicas será restrita ao cerimonial. Suas ferramentas serão a presciência direta e o encantamento. Nos níveis mais baixos,

conhecimento e êxtase eram considerados como guias para o progresso. Para o adepto, somente a habilidade de realizar mágica é usada para medir a força crescente de sua espiritualidade. Durante a obra do adepto, a transmutação em consciência mágica é completa e ele passa a viver o Caos perpetuamente. A força pode levá-lo a qualquer lugar. Ele pode decidir projetar as dualidades de personalidade necessárias e reunir pessoas a seu redor para formar satrapias independentes dos Illuminati. Ele pode simplesmente encerrar por completo sua manifestação do plano da dualidade e deixar de existir.

Pois do Caos erguem-se as duas principais forças da existência, o *solve et coagula* da existência. O poder da Luz e o das Trevas. O poder da luz é a expressão do Caos que se expande, exterioriza, dualiza e aumenta, responsável por novos nascimentos, criação, encarnação e variedade. O poder das trevas é a expressão do Caos que se contrai, retorna, transcende e se retira, responsável pela morte, dissolução, reabsorção, simplicidade e retorno à fonte.

Essas forças gêmeas encontram-se na raiz de todas as buscas místicas e em todas as formas de ação mágica e mundana. São os princípios espirituais básicos do universo. Aqueles que aderem a um sempre chamarão o outro de negro. Assim, a expansão em existência pode facilmente ser chamada de ascensão obscura em matéria, e a retirada da existência pode ser chamada de retorno para a luz. Mas isso não passa de filosofia moral, desprovida de significado em última análise. Os caminhos positivos e negativos da magia convergem e formam uma unidade que, por si só, diverge dos caminhos místicos. Enquanto o misticismo fundamentalmente se preocupa em seguir o caminho da luz ou o da escuridão, a magia tem como objetivo jogar um de encontro ao outro. O magista almeja se tornar um centro de criação e destruição, uma manifestação viva da força do Caos dentro do reino da dualidade, um microcosmo completo, um deus.

A obra do adepto está organizada nos tópicos mostrados na figura 12.

ETÉRICA

Os éteres, em seus diversos graus de densidade, são os meios pelos quais magia e milagres se realizam. O adepto pode necessitar dessas habilidades para realizar sua vontade na terra ou pode simplesmente desejar desenvolvê-las como um teste de suas habilidades místicas.

Operações desse tipo podem ser classificadas de acordo com a densidade e origem das forças etéreas aplicadas. A manipulação do éter denso é usada para realizar feitos grosseiros, tais como a levitação e as artes marciais ocultas de curto alcance. A força responsável por isso reside na barriga, logo acima do umbigo, e pode ser extrudida em linhas de força para qualquer parte do corpo e para locais externos à superfície do corpo, até vários metros de distância. Realiza-se levitação (que inclui a habilidade de andar sobre a água e sobre o fogo, e também sobre o ar, ou em ritmos incríveis sobre a terra) ao suportar o peso do corpo com essas linhas de força etéreas. No caso de andar sobre o fogo, a força é usada para repelir o calor e as chamas.

Para fazer essas linhas de força saírem do corpo, o adepto se senta com as pernas cruzadas sobre o chão e tenta pular como um sapo a partir dessa posição desajeitada. O exercício é normalmente praticado na escuridão e com os pulmões completamente inflados. Com apenas três anos de prática, pode-se começar a aprender como aplicar as forças etéreas contra o chão. Uma almofada pode ser usada para proteger os tecidos posteriores nesse meio tempo.

O movimento dessa força dentro do corpo é mais facilmente alcançável, e a abordagem normal é tentar desenvolver uma sensação de calor ou coceira em diversos pontos. O adepto deve ser capaz de se libertar dos ataques de virtualmente qualquer forma de doença e garantir a longevidade ao direcionar a força psíquica a qualquer ponto de fraqueza. Se for possível levar a força até as mãos, ela pode ser projetada logo além destas para propósitos de cura ou para aplicar golpes fatais contra um inimigo.

A força etérea densa é a base da maior parte dos feitos sobre-humanos, as habilidades de saltar a grandes alturas, agarrar-se a superfícies verticais lisas, deflexão de armas e a força da loucura.

O manuseio dos éteres sutis envolve a transferência de pensamentos e emoções através da ação de éteres que normalmente ligam a força vital ao cérebro. Quanto mais simples a mensagem e quanto maior for

sua carga emocional, mais fácil é sua projeção. Como com todas as coisas, é muito mais fácil criar efeitos destrutivos do que construtivos. O adepto pode começar a fortalecer suas habilidades ao selecionar um pequeno espécime vegetal e tentar fazer com que ele murche e seque pela simples força de sua vontade. Quando este começar a sucumbir, ele pode reverter a corrente de sua vontade e ressuscitá-lo novamente. Ele pode praticar contato telepático com diversas bestas, sendo cães particularmente adequados a este propósito. Eventualmente ele pode selecionar diversas pessoas ao seu redor e fazer com que elas se levantem, sentem, movam e façam coisas em particular.

Um dos testes clássicos de habilidade psíquica é o poder de projetar uma aura de invisibilidade subjetiva ao redor de si. Isso não envolve qualquer alteração de propriedades ópticas, mas pessoas ao redor de alguma forma são impedidas de perceber sua presença. A habilidade complementar a essa é a projeção de uma aura de carisma ou fascinação que pode ter aplicação na formação de cultos diversos e seitas messiânicas. Esses poderes surgem de uma concentração intensa, constante e semiconsciente sobre as características que se deseja projetar.

TRANSUBSTANCIAÇÃO

A penúltima metamorfose,
a consecução
da consciência mágica constante
Em todas as coisas, saiba que
EU SOU ESTA ILUSÃO
Em todas coisas, saiba também que
EU NÃO SOU ESTA ILUSÃO
Mas não há nada mais ineficiente
do que estar sempre
apenas metade no mundo e metade fora dele,
Assim, no momento do fazer,
Esteja Nele
Identifique-se Completamente
Viva Ele
E nos intervalos entre
todos os feitos
Resida no Vazio
Seja Vazio
Não Tenha Mente
Saiba que assim pode-se obter
liberdade completa
das consequências das próprias ações.

A Caosfera

Figura 13. A Caosfera.

A Caosfera é a principal fonte de luz ou lâmpada mágica do adepto – uma singularidade psíquica que emite a escuridão brilhante. É uma fenda criada propositalmente no tecido da realidade, através da qual a matéria do Caos adentra nossa dimensão. Alternativamente, pode ser considerada uma demonstração do axioma de que a crença tem o poder de estruturar a realidade.

A Caosfera pode receber uma forma material, que age como uma âncora para localizar suas manifestações caóticas e etéreas. A forma mostrada na figura 13 é apenas uma entre várias possibilidades. Ela consiste de uma esfera com oito setas radiantes apontadas para os vértices de um cubo. Assim, para a mente consciente, pode-se dizer que representa tanto uma escultura em perspectiva dos quatro eixos do hipercubo geometricamente impossível quanto os dois tetraedros impenetrantes das forças da luz e das trevas. Essas distorções ilógicas podem ser úteis na criação de um objeto essencialmente paradoxal.

Ela é do preto mais profundo, para comportar todas as cores simultaneamente e o maior potencial para emissão e absorção. A esfera central é oca, para permitir a inserção de diversos objetos, e uma das setas pode ser removida e usada como uma arma mágica. No entanto, a forma física pode assumir qualquer forma que a criatividade do

adepto sugira; isso é um detalhe insignificante comparado à preparação psíquica que sua construção demanda.

A Caosfera é carregada e aberta para a dimensão mágica ao ser preenchida com força vital etérea que tenha sido modulada por paradoxo.

A força vital pode ser provida por qualquer método dominado pelo adepto – sacrifício de sangue, emissões sexuais, projeção da força etérea do corpo por transferência ao concentrar-se durante estados gnósticos de êxtase ou por outros métodos. A modulação por paradoxo é obtida ao marcar a força vital com todo tipo de contradição e impossibilidade. Quaisquer duas ideias ou imagens opostas e mutuamente excludentes podem ser usadas simultaneamente – os princípios imaginários metafísicos de fogo e água, ou Nuit e Hadit, geometrias incompatíveis, negrume e branquidão simultâneos, zero e infinidade matemática. Qualquer manifestação de paradoxo e possibilidade pode ser usada, e diversas distintas manifestações se aplicam.

Se o adepto operar um templo, seus iniciados e estudantes podem auxiliá-lo com a elaboração da Caosfera, e ela pode então funcionar como um deus ou fetiche. Quanto mais poder for depositado nela, mais ampla será a fenda aberta na dimensão do Caos e maior será a energia libertada do Caos.

Uma vez preparada, ela começará a libertar a força bruta do Caos sobre qualquer um que se aproxime dela fisicamente. Por esse motivo, o não iniciado deve manter distância, de forma a evitar a demência. A esfera também existe como um vórtice ou portal através do qual a vontade e a percepção mágicas podem facilmente atingir outras regiões de existência, de forma similar a um poderoso espelho mágico. A confecção e operação de Caosferas em diversos locais da terra ajudará a acelerar a imanentização da escatologia, a mudança do aeon.

AEÔNICA

O quinto aeon mágico existe somente de forma embrionária. Sua manifestação precisa está em uma balança. O novo aeon Caoista pode se desenvolver em uma Era Aquariana ou uma época de tirania totalitária. (Vide "O Milênio".) Como agentes dos Illuminati do quinto aeon, adeptos podem ocasionalmente interromper suas meditações para alterar o curso da história. Pois a existência é a carruagem do Caos, e o homem o veículo mais requintado disponível. Adeptos podem supor que a sociedade humana continue a desenvolver formas ainda melhores de encarnações do Kia na terra.

Eles podem trabalhar para construir as tecnologias do novo aeon – as tecnologias de emoção, crença, magia, transmutação e política – que libertarão o homem da espiritualidade, preconceito, superstição, identidade e ideologia.

E eles podem desejar criar cultos, ordens, covens e cabalas para espalhar o conhecimento secreto e destruir as satrapias da espiritualidade do velho aeon e suas formas-pensamento.

Pois o quinto aeon tem o potencial de ser um grande renascimento, quando feitos incríveis ocorrerão na terra, e a filosofia Caoista lançará o homem aos confins da galáxia e ao exato epicentro de seu ser.

Ou isso ou uma nova idade das trevas.

REENCARNAÇÃO

A reencarnação integral é a metamorfose final. É o ritual supremo de sexo e morte através do qual adeptos alcançam o grau de mestre.

Na sequência comum dos eventos, o éter pessoal e a força vital do Kia se desintegram conforme o corpo material de desintegra. Novos seres são construídos a partir da reserva universal de força vital, da mesma forma que são construídos da reserva universal de matéria. Portanto, a força vital pessoal encontra seu caminho para a encarnação fragmentada em milhões de partes distribuídas e muitos seres.

O magista adepto, no entanto, terá fortalecido seu espírito através da magia de tal forma que lhe é possível transportá-lo integralmente a um novo corpo. Em uma demonstração excepcional de poder, pode ser até mesmo possível reter memórias específicas em forma etérea. É através desse processo que os adeptos alcançam o grau final de maestria. Os rituais supremos de sexo e morte existem em três formas: os Ritos Vermelho, Negro e Branco.

O Rito Vermelho

Este rito só pode ser realizado por adeptos do sexo masculino, sendo realizado quando o corpo do adepto se tornou muito envelhecido ou danificado. O adepto seleciona uma fêmea jovem e forte e forma uma poderosa ligação amorosa com ela. Ele a engravida e, durante os primeiros estágios da gravidez, dentro dos dois primeiros meses, ele voluntariamente encerra sua existência presente. Os poderes do adepto, desenvolvidos em operações de viagem astral, unidos aos efeitos do laço amoroso com a mãe, causam uma reencarnação no feto que se desenvolve. Preparativos são feitos em avanço para a segurança da fêmea e para a reeducação do mestre que reencarnará.

O Rito Negro

Este rito consiste na entrada forçada de um espírito no corpo de um ser já habitado. Isso é tão perigoso quanto incerto, só devendo ser usado em certas situações peculiares e desesperadas. Isso às vezes resultará em duas forças vitais ocupando um só corpo, caso o espírito invasor falhe ao substituir seu ocupante. Nesse caso, a vítima parecerá

ter enlouquecido. Em todos os casos, as memórias do ser ocupado permanecem e o ser invasor precisará superar isso. Sobre esse rito, fui aconselhado a não dizer nada mais...

O Rito Branco

Neste rito, obtém-se uma reencarnação integral, mas o corpo receptor é um feto selecionado aleatoriamente pelo espírito que escapa em fuga astral. Para que amigos, seguidores e discípulos sejam capazes de localizar esta nova manifestação e garantir que ela receba a educação mágica adequada, pode ser sábio levar consigo um marcador etéreo. No momento da morte, algum sigilo emblemático da aspiração mágica é fortemente visualizado. Depois ele pode se tornar aparente para a percepção clarividente na constituição etérea da criança que se desenvolve, ou servir para causar reconhecimento ou afinidade com o símbolo, caso este seja encontrado acidentalmente na nova existência.

Psiconauta

Peter J. Carroll

Com Ilustrações de

Andrew David

Psiconauta

Uma Publicação da IOT em Classe 3° e 2°

Contendo um Manual da Teoria

e Prática da Magia

Conteúdo

Introdução 129
Magia do Novo Aeon 131
Experimentos Mágicos em Grupo 135
Níveis de Consciência 139
Combate Mágico 143
Os Ritos do Caos 147
- A Missa do Caos 148
- Iniciação 151
- Exorcismo 154
- Extrema-Unção 158
- Ordenação 160

Tempo Mágico 161
Quimiognose 165
Perspectivas Mágicas 169
- Caos: O Segredo do Universo 171
- Baphomet 174
- O Censor Psíquico 180
- O Demônio Choronzon 182

Xamanismo 187
Gnosticismo 191
Sacerdócio Oculto 195
Armas Mágicas 203
Paradigmas Mágicos 207
Anedotas 217
Catastrofismo e Magia 223

Imagens

Figura 1. A evolução das formas 214
Figura 2. O modelo do catastrofismo 224
Figura 3. Visões de mundo ocultista e materialista 225
Figura 4. Mudança de uma crença para outra 227
Figura 5. Fenômeno da bifurcação 228
Figura 6. Iniciação mística 228
Figura 7. Iniciação mágica 230
Figura 8. Dupla superfície de catástrofe 231

Introdução

Após alguns séculos de negligência, mentes avançadas passaram novamente a voltar suas atenções à magia. Costumava-se dizer que magia era o que tínhamos antes da ciência ter sido adequadamente organizada. Agora, parece que a magia é para onde a ciência está na verdade se encaminhando. A antropologia iluminada reconheceu relutantemente que, por baixo de todo o ritual e charlatanismo das culturas consideradas primitivas, há um poder muito real e impressionante que não pode ser facilmente explicado. A física avançada agora sugere que o funcionamento do universo se parece mais com feitiçaria do que com engrenagens precisas.

A própria arte mágica passa por um profundo renascimento. Uma imensidão de trivialidades Kabbalísticas e goéticas foram desenterradas da sagrada Sala de Leitura do Museu Britânico. Neste novo aeon, o impulso do esforço mágico está direcionado a fazer com que técnicas experimentais funcionem por si sós, independentemente de suas associações religiosas ou simbólicas. As técnicas da magia serão as hiperciências do futuro. A origem dessas artes não está nas civilizações medievais ou mesmo pagãs, mas pode ser encontrada em sua forma mais desenvolvida nas culturas Xamânicas. Antes da história começar, a humanidade conhecia um poder estranho e terrível, que gradualmente escapou de suas mãos. Esse poder encontra-se agora a um passo de sua redescoberta.

Este é um livro de material de base e uma obra de referência para aqueles que buscam realizar magia em grupo ou atuar como sacerdotes xamânicos para a comunidade. É um volume complementar ao *Liber Null*, que constitui um manual de feitiçaria individual conforme os ensinamentos da IOT (a Ordem Mágica dos Iluminados de Thanateros).

As seções deste livro podem ser lidas em qualquer ordem; é uma enciclopédia de quarenta ensaios correlatos. As ideias que não estiverem completamente desenvolvidas em uma seção são esclarecidas na seção de onde se originam.

Magia do Novo Aeon

Uma antiga maldição chinesa diz: "Que você viva em tempos interessantes". Desde a queda do Império Romano, em poucas ocasiões houve tempos mais interessantes do que estes. Sempre que a história se torna instável e os destinos estão na balança, magistas e messias aparecem em toda parte. Nossa própria civilização entrou em uma época de crise e agitação permanentes, e sofremos uma infestação de magos. Eles se prestam a um objetivo histórico, pois espiritualidades alternativas proliferam sempre que uma sociedade atravessa mudanças radicais, e uma cultura pode selecionar sua nova visão de mundo dentre essas.

Cabe aos magos determinar como essa nova espiritualidade manifestar-se-á. A maioria acabará chorando na selva ou queimando na fogueira de várias formas, mas uns poucos legarão à humanidade um presente maior do que imaginam. Religiões monoteístas com hierarquias ortodoxas são, espiritual e intelectualmente, forças exauridas, ainda que haja sempre batalhas sangrentas antes que elas terminem por completo. A ciência nos concedeu poder e ideias, mas não a sabedoria ou a responsabilidade para manuseá-los. O próximo grande avanço da humanidade será no domínio psíquico. Há muitos sinais promissores de que isso está começando a ocorrer. Nesse novo campo de estudos, redescobriremos muito do conhecimento mágico que os antigos xamãs possuíram no passado. É claro, esse conhecimento virá sob diferentes roupagens e, em algum momento ampliará enormemente o conhecimento desses xamãs.

Há um aspecto duplo sobre a mais importante obra mágica em curso no momento. Primeiramente, é fundamental uma investigação experimental das técnicas em si, em oposição ao simples simbolismo mágico. Os métodos da magia são impressionantemente uniformes ao longo da história e em diferentes culturas. É chegada a hora de desenterrá-los e fazer com que eles funcionem. Em segundo lugar, é essencial que se evolua aquilo que podemos chamar de espiritualidade

da mágica. A mágica precisa ter seu próprio sabor, sua própria visão de mundo e sua própria filosofia. Sempre houve uma tendência a considerar a magia como uma arte antiquada. Todos os sistemas xamânicos se consideram repositórios de apenas uma fração do poder e do conhecimento que suas tradições já possuíram.

Parece que no passado a realidade era mais caótica e suscetível à magia. Até mesmo a astrofísica e a biologia suportam a visão mítica. Olhar para os objetos mais distantes nos céus é obter um vislumbre dos primeiros eventos deste universo. Neles ocorrem eventos cataclísmicos, de violência e estranheza inacreditáveis. Os registros fósseis mostram que nosso próprio planeta em algum momento já tremeu sob as patas de dragões enormes e totalmente improváveis. Parece de fato que, conforme o universo envelhece, a matéria se torna mais ordenada e sensível e a força da magia diminui. Isso certamente parece ser verdadeiro considerando a relação entre magia e matéria. Exceto pelo ocasional dobrador de ferro e pelos eventuais xamãs que ainda insistem em andar sobre fogueiras, os poderes mágicos mais grosseiros parecem estar diminuindo. Isso é, no entanto, apenas metade da história. Uma mudança profunda ocorreu e a força mágica agora se manifesta com cada vez mais força nos níveis psíquicos. A criatividade da consciência se expandiu de forma tão incrível que a totalidade das ideias humanas parece dobrar a cada década. A ciência não causou isso; a ciência é um dos seus efeitos colaterais, assim como as explosões em paralelo nos ramos da arte, música e criatividade em geral. No nível mágico, os poderes psíquicos estão se tornando muito mais acessíveis. Telepatia, clarividência e viagem astral só podiam ser obtidos por poucos, a um grande custo e através de medidas extremas. Agora, estão acessíveis a qualquer um que conte com uma determinação moderada.

Os inícios da nova consciência psíquica adquiriram um sabor claramente subversivo. A magia está se alinhando contra formas opressivas da ordem em diversos campos. A magia se opõe à psiquiatria e à medicina, criadas para remendar os autômatos danificados e mandá-los de volta para o sistema. Ao invés disso, ela prefere que os indivíduos aprendam a tratar de suas próprias autodefesas mentais e a cuidar de seus corpos com remédios mais suaves, como ervas. A magia rejeita a política, que é apenas um desejo perverso que algumas pessoas têm de dominar outras. Ela se distancia desta disputa de macacos e advoga, ao invés disso, a iluminação e emancipação pessoais, que são as únicas verdadeiras salvaguardas para a liberdade. A magia é anti-ideológica, pois os principais produtos de soluções ideológicas são

repressão e cadáveres. A magia é profundamente contrária à religião. Embora uma religião possa parecer benigna quando em declínio, pelo menos metade da loucura e das mortes violentas da história foram causadas por devoção estúpida a religiões. A magia também se opõe à superstição de que o mundo é inteiramente material e de que as ações dos homens não estão intimamente interligadas à esfera psíquica.

Para se opor a formas repressivas de ordem, que frequentemente se impõem através de meios malignos, a magia se alinha a uma visão do caótico bom. O compromisso da magia com o bem se reflete em sua preocupação com a liberdade e consciência individuais e em seu interesse por todas as outras formas de vida neste planeta. Nos níveis mais altos, isso se manifesta como um sentido indeterminável pelas "vibrações" geradas por pensamentos e ações humanos.

O aspecto caótico da magia do novo aeon é a anarquia psicológica. É uma espécie de operação mindfuck aplicada a nós mesmos e ao mundo. O objetivo é produzir inspiração e iluminação através da desorganização de nossas estruturas de crença. Humor, crença aleatória, contrainformação e desinformação são suas técnicas.

Citando um exemplo inócuo, eu normalmente recomendo a astrologia de forma persuasiva para pessoas normais, mas a ridicularizo com meus amigos magistas. O humor e a crença aleatória permitem o uso da astrologia para desordenar o que as pessoas pensam de ambos os lados. Isso significa que eu estou: a) mentindo, b) louco, c) iluminado, d) ciente de nossa capacidade de viver quase qualquer verdade?

Experimentos Mágicos em Grupo

O objetivo de estruturar atividades em grupo com rituais é gerar mais poder do que os esforços individuais são capazes de conseguir. Em operações adequadamente sincronizadas, ocorrem esforços sinérgicos, e o poder coletivo excederá a soma dos poderes individuais dos participantes. Trabalhos em grupo também possibilitam diversos experimentos que exigem mais do que um operador e permitem a divisão do trabalho quando alguns participantes agregam habilidades que os demais não possuem. Trabalhos mágicos em grupo podem ser realizados como exercícios de treinamento, como pesquisa ou como um procedimento para criar efeitos. Nenhuma técnica é absolutamente à prova de falhas; portanto, todas as atividades são experimentais em um certo grau. Alguns exercícios podem ser tão totalmente experimentais em conceito e execução que não é possível dizer por que o estamos executando. Se fosse possível dizer por que a pesquisa está sendo feito, seria desnecessário fazê-la.

Efeitos específicos serão os objetivos da maioria dos exercícios e técnicas de treinamento, e é basicamente desses que este capítulo trata. Quatro áreas de experimentação serão examinadas: psiquismo, ritual, transe e sonho.

Além de sincronizar as atividades grupais, o ritual também age como um fator de solenidade. O uso de vestimentas e parafernálias ritualísticas marca a transição das atividades normais para algo de importância. Uniformes têm uma função adicional – a despersonalização. Ajudam a reduzir a importância dos fatores individuais de personalidade e permitem que aqueles que o vestem se relacionem com os demais como funcionários de um princípio que excede considerações pessoais. Um manto negro comprido com capuz é excelente para esse objetivo, assim como a nudez. Uma máscara lisa, sem decoração, completa o efeito de completo anonimato.

Experimentos grupais com simples psiquismo caem quase todos na categoria de exercícios de treinamento de telepatia. Cabem aqui diversas considerações importantes. A telepatia se torna mais eficiente com projeção sincronizada de diversos operadores sobre um único alvo, mas uma única pessoa projetando terá mais sucesso do que uma multidão mal sincronizada. Tentativas de projetar ou receber um fluxo inteiro de imagens para obter um resultado estatístico são bem menos eficazes do que projetar uma única imagem de forma poderosa. Concentração momentânea intensa sobre um sigilo ou símbolo é normalmente melhor. Com tentativas repetitivas, as capacidades de projetar e receber se confundem e distraem.

Os experimentos conhecidos como portas astrais, nos quais um único operador tenta divinar a importância simbólica de uma imagem, sigilo ou símbolo em particular, são pouco além de exercícios de imaginação criativa realizados sob transe leve. Se o experimento for realizado simultaneamente por diversos participantes, pode se tornar uma base para a troca de imagens telepáticas. Atividades psíquicas podem ser sincronizadas por um ritual no qual sinais previamente organizados encadeiem meditações específicas. O grupo pode se concentrar em um símbolo ou mantra, ou ser guiado por meio de imagens sugeridas em voz alta por um líder.

Muitos outros métodos de elevar poderes agem para sincronizar os participantes em um ritual. A essência da dança mágica é que essa deve ser uma circunvolução frenética de um círculo ao redor de um ponto fixo, acompanhada por invocações mântricas coletivas. Mantem-se o equilíbrio ao manter o olhar fixo no ponto central do círculo. Hiperventilação, flagelação e estimulantes também podem ser usados para aumentar a excitação e a gnose. Estimulação sexual é difícil de controlar e coordenar, exceto por meios autoeróticos, e é mais comumente uma consequência de um ritual excitatório do que um meio de estimular a gnose em grupos controlados.

Rituais completos do tipo meditativo ou extático são normalmente voltados a um destes quatro objetivos: Encantamento – fazer coisas ocorrerem diretamente através de magia; Evocação – fazer coisas ocorrerem através da atuação de diversos demônios e elementais; Invocação – a convocação de várias entidades e formas-pensamento pela inspiração de seu conhecimento e conversação; e Divinação – obtenção de conhecimento através de meios mágicos diretos. A forma mais simples de orquestrar estes rituais para trabalhos em grupo é fazer com que um líder realize a sequência ritual principal enquanto comanda os demais participantes a executar suas visualizações,

mantras, movimentos ritualísticos e invocações mediante deixas previamente acordadas. Para ser eficiente, o ritual precisa funcionar como um mecanismo automático, no qual o poder possa se manifestar sem distrações ou hesitações. Diversos estados de transe, da leve sugestionabilidade à hipnose profunda, podem ser usados para trabalhos em grupo. Um operador pode conduzir um ou mais indivíduos a uma condição receptiva através de sugestão ou invocação, estando o indivíduo em uma condição relaxada ou levemente drogada. O censor psíquico é menos atuante no estado de transe, mas frequentemente age para impedir que a consciência dos eventos mágicos chegue a outros níveis. Quando o estado de transe é controlado por outra pessoa esse problema pode ser superado. O candidato ao transe pode ser orientado a buscar informações de forma clarividente, relatando-as ao operador. Alternativamente, a vontade do indivíduo pode ser direcionada a realizar um ato mágico que o censor normalmente proibiria.

Um perigo com experimentos envolvendo transe é que a influência do operador sobre o indivíduo se estenda gradualmente a estados de não-transe. Outro é que a memória e a imaginação podem se tornar muito ativos em estados de transe e começar e enganar tanto o operador quanto o indivíduo. Por esses motivos, experimentos com transe devem ser realizados esporadicamente e somente por resultados objetivos.

É possível realizar experimentos mágicos em grupo no nível do sonho. A principal dificuldade em se trabalhar com sonhos é fazer com que o comando para se agir de uma forma específica no nível do sonho penetre o estado de sonho. Algumas formas de encantamento ou visualização ritualísticos previamente preparados podem impressionar o desejo de agir magicamente nos níveis mais profundos da mente antes do sono. O chamado sabbat astral é o principal tipo de experimento mágico realizado no nível do sonho. Os participantes combinam sonhar estarem presentes nas companhias uns dos outros em algum lugar real familiar a todos. Os participantes podem entrar no sono em locais separados em um horário previamente combinado ou dormir juntos em um só lugar. No segundo caso, pode ser possível que as primeiras pessoas exteriorizem seus corpos oníricos e tentem despertar as demais astralmente. O objetivo inicial destes sabbats é obter uma percepção em comum. Atração sexual pode ser usada para prover uma força motivadora para encontros no nível dos sonhos, e unguentos de voo podem auxiliar com o processo de exteriorização.

Níveis de Consciência

Desde o princípio da psicologia, as pessoas nunca se cansaram de desenvolver novas formas de compartimentalizar a mente. Todos estes esquemas são mais ou menos arbitrários e de forma alguma se relacionam a estruturas observáveis no cérebro. Muitos esquemas simplesmente refletem os preconceitos moralistas daqueles que os desenvolveram. Basicamente, todos os esquemas fracassam, pois a complexidade da mente excede a sofisticação do esquema. Mesmo divisões aparentemente básicas, como consciente e subconsciente, são questionáveis. Todo o conteúdo da mente parece ser subconsciente; é apenas uma questão de recordação, e há uma escala completa, do facilmente acessível ao inacessível, sem razão alguma em particular para que se defina uma linha arbitrária em qualquer ponto em particular. A maior parte do que se descreve como o reino da consciência superior parece ser uma mistura de fantasias moralistas e alguns dos instintos e motivações mais obscuros e disfuncionais.

Nem a psicologia nem a psiquiatria fizeram grandes avanços em suas tentativas de compreender como os conteúdos da mente interagem. A causa e a cura da loucura continuam obscuras como sempre. Qualquer que seja a relação entre os componentes da consciência, é evidente que esta ocorre em uma escala de cinco estados, quais sejam: gnose, consciência, robótico, sonho, inconsciência.

A inconsciência tem poucos usos além de permitir que o corpo descanse e evitar que ele se machuque durante as horas de escuridão para as quais não está adaptado. O sonho, que normalmente, embora não invariavelmente, ocorre durante o sono, tem muitas funções; ele permite que a mente digira a experiência consciente e faça ajustes emocionais nesta. Também provê uma janela para a dimensão psíquica e para as regiões menos acessíveis da memória. O estado robótico nos permite realizar todos os comportamentos automáticos que a vida desperta exige: andar, comer, conduzir veículos e os milhões de outras tarefas pequenas e insignificantes que não exigem pensamento uma

vez aprendidas. A consciência ocorre quando a mente produz alguma resposta não automática a um estímulo. Algumas mentes só são levadas à consciência por meio de eventos externos incomuns; outras mentes podem ser capazes de estimular a si mesmas até a consciência. O grau e a duração da consciência que qualquer estímulo provoca pode variar de muito pouco até bastante, dependendo basicamente da inteligência. O nível da Gnose ocorre quando a mente se torna intensamente consciente de qualquer coisa. Isso não é o mesmo que pensar intensamente sobre algo, pois neste estado de consciência intensa o pensamento se interrompe e o foco da consciência toma a atenção da mente por completo. Terror, ira, orgasmo e diversas meditações quiescentes provocam essa condição.

O nível robótico é bastante criticado pelos místicos de forma geral. Embora seja útil ser capaz de dirigir um carro ou andar automaticamente, é obviamente indesejável viver uma vida inteira assim. No entanto, o nível robótico tem muitos outros usos. É no nível robótico que a inspiração ou impressões clarividentes normalmente surgem, e é parcialmente a partir do nível robótico que se lança encantamentos – mais do que do nível da consciência. A maioria dos gênios do mundo tinha alguma forma de hobby ou distração robóticos, que usavam para criar um vácuo em suas consciências, no qual algo de útil poderia se manifestar. De forma similar, a maioria das formas metodológicas de divinação são projetadas para ocupar a mente com uma tarefa robótica que não exija pensamento. Também ao lançar encantamentos é essencial que se possa realizar o procedimento na prática sem pensar a respeito dele.

Embora o nível da consciência possa ser o fórum no qual refinamos nossos métodos e teorias e experimentamos muitos dos nossos momentos mais significantes, ele é muito pouco útil para realizar magia. Na verdade, quanto mais uma pessoa está centrada no nível da consciência, mais difícil é a magia para essa pessoa. O nível gnóstico é a verdadeira fonte dos poderes mágicos e estados místicos de consciência. Apesar do maremoto de absurdos verborrágicos que a experiência mística provoca no plano intelectual, é bastante simples definir exatamente o que é a Gnose e como alcançá-la. Gnose é uma intensa consciência de algo, incluindo as ideias de eu e de nada. A maioria das emoções extremas (e não só as emoções agradáveis) podem iniciá-la, assim como um ato profundo de concentração focada em alguma coisa e somente nela. Essa consciência intensa leva os místicos a três erros comuns. Ela pode criar a ilusão de que o eu e o objeto de concentração são a mesma coisa. Ela pode levar à certeza de

que o eu não existe mais, e ela pode levar à obsessão de que o objeto da concentração é a coisa suprema do universo.

Magicamente, Gnose é o estado que mais facilmente permite que a vontade e a percepção se estendam e toquem realidades além da mente. O conteúdo da gnose é bem menos interessante do que o que pode ser feito com ela. Obviamente, é possível que alguma atividade ocorra em mais de um nível de consciência. O nível robótico, por exemplo, continua a funcionar durante todos os momentos de consciência, exceto os mais arrebatadores, e partes dele funcionam até mesmo quando em gnose. A maioria dos estados de transe e hipnose parecem se enquadrar em algum lugar entre os níveis robótico e de sonho. Eu tenho minhas suspeitas de que partes do nível dos sonhos operam sem nosso conhecimento enquanto estamos despertos, da mesma forma que as estrelas continuam a brilhar durante o dia sem que percebamos.

A maioria das pessoas se identificaria com seus níveis robóticos ou de consciência, uns poucos artistas e loucos podem se sentir mais à vontade no sonho, e os místicos localizariam seu verdadeiro ser no nível gnóstico. De acordo com a perspectiva mágica, nenhum desses é verdadeiro. O Eu não é nada além do ponto em que a força vital amorfa (ou Kia) toca a experiência. Como a consciência ocorre somente na interface Kia/Mente, somos incapazes de chegar à raiz do eu com ideias. Para preencher esta lacuna ou vácuo, erguemos um Ego. O ego é uma imagem do Eu e Kia que construímos pelo hábito. O Kia deve ser capaz de se expressar em qualquer nível, e estar igualmente em casa em todos ou nenhum desses estados.

O treinamento mágico é projetado para abrir o negligenciado nível do sonho, para provocar um exame dos conteúdos do nível robótico e adicionar a ele novos programas. Também deve ensinar os métodos de ligar ou desligar a consciência à vontade, de entrar no nível gnóstico e agir dentro dele.

A vida humana normal é gasta oscilando entre os níveis inconsciente e robótico, pontuados por alguns momentos de sonho e consciência. O magista pode se esforçar para estabelecer uma nova oscilação entre sonho e consciência, com excursões ocasionais aos níveis robótico e gnóstico por motivos específicos.

Combate Mágico

O combate entre bruxos e feiticeiros ocorre como resultado de conflitos insolúveis de interesse profissional, exercícios de treinamento ou testes de supremacia. Se ambos os protagonistas forem igualmente habilidosos, os resultados provavelmente não serão fatais. O combate entre magistas e homens normais, cada um com suas próprias técnicas e armas, provavelmente será tão perigoso para ambos quanto o combate entre homens normais.

O combate mágico deve ser tratado com a mesma seriedade que se trata um ataque, inflição de aflição e doenças, sérios danos físicos e assassinato. O protagonista que estiver psicologicamente despreparado para fazer essas coisas fisicamente não será capaz de realizá-las psiquicamente. De todos os motivos possíveis, a vingança é o mais inútil, exceto como demonstração e alerta a outros. A violência é um instrumento muito bruto, e um pouco de reflexão pode indicar formas mais eficazes de intervenção psíquica, tais como feitiços de ligadura e amarração ou operações para mudar as opiniões de adversários.

O ataque mágico pode tomar duas formas. A longas distâncias, informações telepáticas são enviadas para fazer com que o alvo se destrua. Fazer um homem parar embaixo de um veículo não é impossível; fazer um veículo cair sobre um homem é algo completamente diferente. A curtas distâncias, é possível danificar ou drenar as energias mágicas de um oponente usando as suas próprias. Isso exige proximidade, normalmente contato. Combate mágico corpo a corpo dessa natureza não ocorre através de simples vontade ou visualização, mas ao projetar forças que possam de fato ser sentidas, normalmente através das mãos. Mais raramente, a força pode ser projetada através da voz ou dos olhos, ou transportada pela respiração. A força se origina na região do umbigo e é despertada pelas disciplinas de respiração, concentração, visualização e sexo. Uma parte dessa força é deixada no corpo do inimigo para causar uma ruptura das energias vitais, levando a doença e morte. As únicas defesas estão em desviar do contato ou

ter controle suficiente sobre as energias internas a ponto de ser capaz de neutralizar os efeitos da força disruptiva do ataque.

Vampirismo psíquico pode ser um fenômeno passivo e não deliberado, como ocorre quando pessoas jovens convivem intimamente com pessoas muito mais velhas. Energias vitais não podem ser facilmente drenadas de uma pessoa mais fraca para um feiticeiro mais forte, a não ser que o feiticeiro primeiramente mate ou enfraqueça consideravelmente sua vítima a uma curta distância.

Combate mágico a longa distância depende da projeção telepática de impulsos autodestrutivos. Há uma variedade de métodos para evitar os perigos inerentes a essa técnica. O principal destes é fazer com que aprendizes fiquem com o trabalho sujo. Uma imagem do alvo ferido da maneira desejada é usada para enviar o ataque. Imagens de cera, fotografias, cabelo ou lascas de unhas ajudam a formar uma conexão entre a imagem visualizada e o alvo. Para focar a energia psíquica do feiticeiro, o ataque é lançado a partir de um estado da mais profunda concentração, ou do pináculo da excitação extática. Ódio e ira acumulados durante uma completa destruição ritualística da imagem podem servir. O magista pode infligir dor a si mesmo, imaginando que ela se origina do adversário, como forma de despertar sua fúria. Um método mais longo e que demanda concentração prolongada é o Jejum Negro, no qual as energias psíquicas acumuladas pelo jejum são direcionadas ao alvo com intenções malignas.

O Fetiche da Morte é um método de ataque composto que pode ser usado a qualquer distância. O feiticeiro prepara um instrumento para levar seu desejo de morte ao seu inimigo. Ingredientes podres e necróticos, somados a algo que represente o oponente, são preparados ritualisticamente com o máximo de concentração mágica, enquanto o feiticeiro soma sua própria força psíquica através de transmissão por proximidade. O fetiche é então deixado em um lugar de forma que a vítima entre em contato com ele. Um feiticeiro habilidoso pode ter sucesso em projetar uma entidade puramente etérea através do espaço para molestar seu oponente. Ataques mágicos são normalmente realizados furtivamente. Não há muito motivo em trair suas próprias intenções, a não ser que a vítima seja de uma índole altamente nervosa, paranoica ou supersticiosa.

A principal dificuldade na defesa e contra-ataques mágicos é que o próprio ato de tentar divinar as intenções exatas do inimigo aumenta a vulnerabilidade a estas. Terceiros são muito úteis para isso. Um contra-ataque, por si só, é uma estratégia de alto risco se o inimigo já tomou a iniciativa. O mais arriscado de tudo é enviar de volta um

ataque idêntico. A preparação de um ataque inevitavelmente envolve gerar impulsos autodestrutivos para projeção. Há sempre o risco de que isso possa sair pela culatra e, nesses casos, em dobro. A situação é análoga a um duelo com granadas.

As defesas mais eficientes são obtidas por entidades sencientes ou semissencientes. Atividades religiosas obsessivas prolongadas podem, para o homem normal, criar uma forma etérea menor que ele pode chamar de seu deus. Esse efeito é parcialmente transferível e explica a dificuldade em atacar figuras públicas populares. É perceptível que, quando tal figura cai em desgraça e perde os pensamentos protetores de seus seguidores, doença e morte normalmente seguem rapidamente. O feiticeiro criará suas entidades com muito mais deliberação e cuidado. Entidades ancoradas em talismãs, amuletos e fetiches são preparadas pela concentração de energias psíquicas em vários objetos – às vezes auxiliadas por sacrifícios de sangue ou secreções sexuais.

Em todas as formas de ataques mágicos, reais ou supostos, a paranoia pode ser a pior inimiga. É o cúmulo da insensatez entrar em situações nas quais o conflito é a única opção que resta. O ataque mágico é o oposto direto da cura oculta, apesar de usar forças similares. Como com todas as coisas, atividades construtivas são um desafio bem maior para nossas habilidades do que as destrutivas.

Os Ritos do Caos

Cinco ritos baseados nos princípios do Xamanismo Gnóstico do Novo Aeon são apresentados aqui para cobrir a maioria das situações que os sacerdotes do Caos possam encontrar. São eles a Missa do Caos, Iniciação, Ordenação, Exorcismo e Extrema-Unção.

A Missa do Caos é um rito geral que pode ser realizado com os objetivos de invocação, evocação, encantamento ou consagração. O Rito do Exorcismo se aplica a infestações psíquicas de pessoas, lugares ou objetos. O Rito da Extrema-Unção (ou últimos ritos) pode ser aplicado ao corpo morto ou moribundo de criaturas de todas as espécies, inclusive a nossa. O Rito da Iniciação é um método geral para a admissão de candidatos como iniciados a ordens internas. Não são discutidos ritos para a criação de Adeptos ou Mestres, pois cada buscador deve projetar sua própria entrada nesses graus e aguardar o reconhecimento de seus pares. Um esboço dos requisitos para a obtenção do status do sacerdócio oculto é dado, em conjunto com um rito para completar o processo. Cada um dos ritos é dado de forma geral, para adaptação conforme demandado pelas circunstâncias. Todos podem ser realizados por um único operador ou por um número ilimitado de participantes e assistentes.

A MISSA DO CAOS

Este rito pode ser usado como um sacramento de invocação para trazer uma energia em particular para inspiração, divinação ou comunhão com domínios específicos da consciência. Pode ser realizado como um ato de encantamento no qual feitiços são projetados para modificar a realidade física. Também pode ser realizado para consagrar instrumentos mágicos ou evocar entidades para uso posterior. O rito consiste de um mínimo de seis partes: Preparação, Declaração de Intenção, Invocação do Caos, Invocação de Baphomet, Juramento e Encerramento.

A preparação inclui a arrumação do local, a criação de círculos e triângulos, a colocação de instrumentos e armas e a administração de quaisquer elixires químicos ou botânicos que possam ser empregados para aumentar a gnose. Rituais de banimento, meditação, danças em círculos e outras formas de gnose preparatória podem ser usados para preparar os participantes.

A declaração de intenção deve ser formulada de forma tão simples, forte e precisa quanto possível. Erguendo qualquer base material que possa vir a ser usada no rito, o sacerdote oficiante entoa as palavras "É nossa vontade _____", adicionando qual seja o objetivo do rito. A base material pode ser algum alimento para posterior consagração e consumo. Pode ser um sigilo para lançamento de um encantamento ou um talismã, amuleto ou fetiche para consagração. Na eventualidade da base ser um elixir sexual, o sacerdote ou sacerdotisa ergue suas mãos vazias, pois o sacrifício será de seu próprio corpo.

A Invocação do Caos é realizada por um encantamento barbárico proferido em conjunto com métodos gnósticos à escolha do operador. A crítica suprema ao Caos é dada abaixo, em conjunto com uma tradução que é a mais precisa possível dentro da estrutura lógica primitiva da língua portuguesa. Traçando o sigilo do Caos no ar sobre o círculo e assistido pela visualização do mesmo pelos seus assistentes, o sacerdote começa:

OL SONUF VAROSAGAI GOHU
Eu Reino Sobre Você Diz

VOUINA VABZIR DE TEHOM QUADMONAH
O Dragão Águia do Caos Primordial

ZIR ILE IAIDA DAYES PRAF ELILA
Eu Sou o Primeiro o Altíssimo Que Vive no Primeiro Éter

ZIRDO KIAFI CAOSAGO MOSPELEH TELOCH
Eu Sou o Terror da Terra os Chifres da Morte

PANPIRA MALPIRGAY CAOSAGI
Chovendo os Fogos da Vida Na Terra

ZAZAS ZAZAS NASATANATA ZAZAS
(Esta última linha não pode ser traduzida.)

A estrela de oito raios do Caos é incessantemente visualizada, radiante, sobre o círculo, e sacrifícios de incensos, sangue ou elixires sexuais podem ser feitos.

A Invocação de Baphomet

O sacerdote ou sacerdotisa que for assumir a manifestação de Baphomet se veste e se visualiza como a forma-deus tradicional dessa fonte de poder. Baphomet, como a representação da corrente vital na terra, aparece como a divindade teriomórfica chifruda de natureza andrógina, alada, reptiliana, mamífera e humana. O sacerdote desperta dentro de si uma ressurgência do Chi, Kundalini ou Serpente de Fogo Sagrada, alguns dos nomes pelos quais é conhecido. Outros participantes podem auxiliá-lo proferindo encantamentos como o incomparável "Hino a Pã", projetando uma visualização do pentagrama invertido sobre o sacerdote e, se necessário, administrando o *osculum infame*. (O chamado beijo obsceno no traseiro do diabo foi interpretado de forma muito errada. Tudo que é necessário é que se expire sobre o períneo, o espaço entre a genitália e o ânus – onde a Kundalini aguarda para ser despertada.) O sacerdote então completa a invocação com a litania aeônica.

No primeiro aeon, eu era o Grande Espírito

No segundo aeon, os Homens me conheciam como o Deus Cornudo, Pangenitor Panphage

No terceiro aeon, eu era o Escuro, o Diabo

No quarto aeon, os Homens não me conhecem, pois sou o Escondido

Neste novo aeon, apareço perante vós como Baphomet

O Deus antes de todos os deuses, que persistirá até o fim da Terra.

O sacerdote, como Baphomet, neste ponto toma qualquer base material sendo usada como foco para o rito e a consagra ao propósito do ritual, por quaisquer meios que o deus o faça desejar, talvez por fala, por gestos ou por outros meios inesperados. O Juramento marca a culminação do rito. Erguendo a base material, o sacerdote e todos os participantes afirmam

"Esta É Minha Vontade."

Se a base for um sacramento, ele é então consumido. Se for um sigilo, é destruído ou ocultado, enquanto um objeto consagrado é coberto e escondido para uso posterior.

O encerramento pode demandar um exorcismo do sacerdote se o transe ou a possessão forem profundos. Quaisquer símbolos e parafernálias Baphométicos são removidos e um pentagrama comum é traçado sobre o sacerdote. Uma purificação facial completa com água gelada é administrada e ele é chamado pelo seu nome convencional até que responda.

Um ritual de banimento final encerra o rito.

Iniciação

Iniciações nunca podem ser realizadas de acordo com fórmulas pré-definidas. Dois candidatos nunca terão os mesmos requisitos, habilidades e deficiências. Qualquer ordem que tente iniciar seguindo uma fórmula definida demonstra uma impressionante falta de percepção e imaginação. A própria existência pode ser vista como uma iniciação contínua pontuada por ocasionais morte e renascimento, que por si só já possuem grande potencial iniciático. A partir de um certo nível, o magista começará a buscar deliberadamente suas próprias experiências iniciáticas ou pode sentir que algo dentro de si o empurra em direção a estas experiências. Não há rota fixa a se atravessar para automaticamente se tornar um adepto ou mestre. Há variáveis demais para que uma equação simples seja possível.

Quando um estudante ou neófito se aproxima dos guardiões de um corpo organizado de conhecimento oculto, será demandado que ele passe por alguma forma de iniciação, caso sobreviva a um período inicial de instrução e avaliação. Uma operação desse tipo nunca deve ser repetida nos níveis considerados mais altos. Se os adeptos de uma Ordem não estiverem completamente satisfeitos com o candidato e o considerarem digno de sua total confiança, não há razão para que o iniciem. Ordens dentro de ordens existem apenas para fabricar hierarquia em nome da hierarquia.

A iniciação formal contém todos os seguintes elementos:

Um Ordálio – para testar fortitude e devoção à Ordem e para testar diversas habilidades que a Ordem possa requerer.

Um Empoderamento – com certos segredos, poderes e conhecimentos que são propriedade da Ordem.

Uma Introdução à Ordem – que pode depositar sobre o candidato certas obrigações de dever e segredo.

O Inesperado – a Ordem deve ser capaz de engendrar alguns eventos que realmente surpreendam o candidato, revirem suas expectativas e o forcem a pensar ou agir de forma completamente distinta do seu comportamento normal. O trote é, de muitas formas,

uma sobrevivência secular dos ritos de iniciação e uma reflexão sobre a piada cósmica generalizada que é contada continuamente sobre todas as nossas existências particulares. Em aeons passados, essa experiência era costumeiramente causada por alguma espécie de morte e ressurreição simulados. Há muitas variações disso – hipnose, alucinógenos ou redução temporária à completa vulnerabilidade podem ser usados. Terror, privação física ou excitação extática levando ao colapso podem ser empregados, desde que com certa prudência.

Ordálios podem também ser criados para testar habilidades específicas, como por exemplo o poder da divinação. Pode-se pedir que o candidato relate a história de um determinado objeto que se lhe apresenta. Pode-se, alternativamente, pedir que ele conjure um pentagrama com força suficiente para que seja visível aos demais presentes.

Embora não seja desejável nem possível fornecer uma fórmula exata para a iniciação, um resumo de alguns métodos gerais é apresentado abaixo. Primeiramente, alguns exemplos de Ordálios:

A Jornada Iniciática – o candidato é enviado para (ou conduzido por) uma jornada, talvez através de uma floresta à noite, ou mesmo em uma cidade abarrotada. Em diversos pontos ele é encontrado e desafiado por diversos guardiões e também por pessoas que ele não perceberá serem guardiões. Cada um irá lhe fazer uma demanda, a qual ele deverá satisfazer antes de progredir para o próximo ponto.

Guardar uma Estação – designa-se um ponto ao candidato, do qual ele não pode sair, sob pena de fracasso. Pode ser uma árvore em um bosque ou mesmo um poste em um lugar público. Diversas experiências que o forçarão a enfrentar seus medos e desejos são providenciadas para tentar o candidato a abandonar seu posto.

Defesa Mágica – um círculo é desenhado no chão ao redor do candidato. Todos os outros oficiantes da ordem estão do lado de fora do círculo. Nenhuma pessoa pode atravessar o círculo e nenhum objeto que seja uma arma física pode transpor o círculo. Não há outras regras. O combate se encerra quando o candidato cede ou o líder se dá por satisfeito.

Em segundo lugar, alguns exemplos de empoderamento: o candidato pode ser preparado por jejuns, por meditação e, se necessário, por diversos elixires, e então lhe são mostradas certas forças e entidades que os oficiantes da Ordem podem conjurar. Alternativamente, o

candidato pode ser colocado em transe e conduzido por uma série de visões. Rituais em grupo elaborados para produzir estados elevados ou alterados de consciência também podem ser realizados. Pode-se ensinar ao candidato certas técnicas, ou um objeto pode ser consagrado para seu uso pessoal.

A fase Introdutória de uma iniciação informa ao candidato sobre os requisitos da Ordem a respeito de segredo. Sangue, lascas de unha, cuspe e a medida (uma corda com o comprimento exatamente igual à altura do candidato dos pés à cabeça) podem ser oferecidos como garantias.

Do que pode constituir a parte Inesperada de um ritual de iniciação, não direi mais nada. Enquanto a maior parte do rito é um teste das habilidades mágicas e organizacionais da Ordem, engendrar o inesperado é um teste da criatividade da Ordem.

Exorcismo

O exorcismo pode ser de dois tipos: o exorcismo de locais e objetos e o exorcismo de pessoas. Um possível terceiro tipo, o exorcismo de animais, é raramente encontrado e dificilmente vale o esforço, já que é extraordinariamente difícil. O exorcismo de pessoas não pressupõe invariavelmente que alguma entidade externa se apossou da mente do candidato. Nós somos bastante capazes de fabricar nossos próprios demônios por meio de hábitos mentais ruins ou em resposta a uma forma em particular de stress. Só vale a pena tentar o exorcismo como cura para a loucura se o paciente reclamar especificamente de alguma forma de infestação de uma entidade aparentemente independente. Adicionalmente, o sucesso só é provável se a possessão se iniciou há relativamente pouco tempo. Como diz o curandeiro, um homem com uma alma ruim, um caso de loucura de longa data, normalmente não pode ser ajudado.

A forma religiosa convencional de exorcismo almeja substituir uma obsessão por uma maior e mais poderosa. Isso envolve invocar um deus para expulsar o demônio, e só funciona se o candidato for levado a temer ou reverenciar um deus. O exorcista deve invocar e, até certo ponto, personificar o deus do candidato, usando todas as palavras, ações e parafernálias simbólicas pertinentes. Ele deve, então, comandar o candidato a abandonar sua obsessão, se necessário por meio de comportamento forçado. Pode ser útil que o exorcista faça da remoção do demônio um verdadeiro espetáculo. Alguma forma de truque simbólico é frequentemente empregada nesse ponto.

Métodos de tratamento psiquiátricos ainda são incrivelmente primitivos. A maioria depende de técnicas do tipo cenoura ou bastão. A terapia da cenoura depende de ser bom e razoável com o paciente o tanto quanto possível e é, às vezes, eficiente ao longo de um período maior. A terapia do bastão deriva da prática medieval de açoitar os demônios até que saiam das pessoas. Nestes dias civilizados, essa é normalmente aplicada por meio de eletricidade, bisturi ou injeções. Sua eficácia é questionável.

As técnicas de improviso xamânico oferecem uma alternativa aos métodos religioso e psiquiátrico. Ao invés de invocar o deus do candidato, o exorcista invoca e personifica o demônio do candidato. Essa abordagem pode ser particularmente útil com um candidato não

religioso. Após observar o candidato por algum tempo, o exorcista o conduz até algum lugar seguro e garante que ele está completamente à sua mercê. Então o exorcista leva o candidato a uma excursão por seu inferno particular. Incensos nauseabundos e pungentes podem ser queimados; iluminação estroboscópica estranha e fumaça podem ser empregadas. O exorcista se comporta de forma estranha e ameaçadora, jogando sobre o candidato todas as peculiaridades que ele próprio exibiu. Na prática, o exorcista aterroriza o candidato até este voltar à normalidade, ao mostrá-lo o quanto ele escorregou ladeira abaixo e o quanto ainda pode escorregar.

Técnicas gnósticas, isto é, a geração de intenso êxtase mental excitatório ou, opcionalmente, de quietude meditativa extrema, são eficazes no exorcismo de pessoas. Em ambas estas condições, a mente se torna hipersugestionável, o que explica seu uso para lavagem cerebral. Ora, muitas formas de possessão têm um componente sexual ou traumático. A energia mental associada à excitação sexual ou a experiências traumáticas pode frequentemente divergir para alimentar uma obsessão, até que esta se torne ou atraia uma entidade independente. Na verdade, esse é um dos métodos mais fáceis pelos quais um magista pode gerar seus próprios familiares, elementais e demônios. É somente ao retornar a um nível similar de exultação mental, através de diversos meios psicológicos, que tais formas de possessão e obsessão podem ser desafiadas e banidas. O rito então consiste em conduzir o candidato a uma grande catarse, durante a qual sua consciência pode ser reprogramada para rejeitar a entidade ofensora que se desenvolveu.

O exorcismo de locais e objetos pode ser de dois tipos. O primeiro é uma enganação realizada na presença das pessoas que na verdade precisam ser exorcizadas, mas são incapazes de aceitar esse fato. É comum que o exorcista seja chamado para situações onde está óbvio que o problema está nos habitantes do lugar, e não no próprio lugar, como eles clamam. Nesse caso, o exorcismo é realizado na presença deles, que são os verdadeiros alvos. O exorcista terá que fingir lidar com o próprio lugar e deve pedir pelo auxílio das pessoas afetadas. Como elas já exteriorizaram a força obsessora ou possessora imaginariamente ou, às vezes, objetivamente (como no caso de poltergeists etc.), o próximo passo lógico é que elas tomem o controle desta força.

Se houver fenômenos psíquicos objetivos, como materializações, ruídos, quedas bruscas de temperatura ou objetos arremessados, o exorcista não deve concluir imediatamente a presença de entidades

totalmente extra-humanas. Humanos são bastante capazes de realizar tais manifestações, mesmo inconscientes de que o estão fazendo.

Se, no entanto, o magista estiver certo de que algum lugar ou objeto está infestado por alguma energia ou entidade psíquica, uma grande oportunidade se apresenta. Ao invés de banimento, pode-se considerar o aprisionamento. Em geral, espíritos podem ser forçados a qualquer coisa que tenha estruturas altamente organizadas e de baixa entropia – os agentes mais comumente empregados são a vontade humana focada, ferro magnetizado, cristais e, até certo ponto, água muito pura.

O magista normalmente começará espreitando a entidade, oferecendo a ela alguma base para manifestação. Dependendo de suas capacidades clarividentes, ele pode usar escuridão, fumaça de incenso ou alucinógenos para receber alguma impressão daquilo com que está lidando. Um rito subsequente de aprisionamento gira ao redor do uso de uma armadilha para espíritos, sendo os cristais, de longe, as mais eficazes. Cristais de sal são usados regularmente em ritos religiosos de forma mais ou menos inconsciente, mas xamãs ao redor do mundo preferem cristais maiores e mais estáveis, quartzo em particular. A propósito, o sal de cozinha é tão bom em captar escombros psíquicos diversos de baixo nível que muitas bruxas e místicos se recusam a comê-lo. Consumir sal bruto é um tanto prejudicial à saúde física, de qualquer forma.

Entidades podem ser coagidas a entrar em cristais ao introduzi-los no espaço ocupado pelo espírito, se este puder ser determinado. A coerção pela vontade humana fortemente focada, auxiliada por estímulos e passes com instrumentos afiados de ferro magnetizado, pode ser eficiente – em particular se toda a operação for concentrada por meio de um ritual.

O banimento pode ser realizado ao simplesmente forçar a entidade a sair, ou realizado após o aprisionamento. Embora seja muito comum, a água é uma substância muito anômala. No nível molecular, ela não é completamente homogênea ou aleatória, sendo dotada de uma estrutura muito sensível a calor, radiação e ambiente psíquico. Ela pode receber uma carga psíquica prontamente, mas a dissipará com a mesma prontidão. Por isso, em ritos de banimento, cristais de sal infestados são normalmente dissolvidos em água por alguns dias. Outra variação do banimento direto é carregar um pouco de água e simplesmente aspergi-la na vizinhança da entidade pelos seus efeitos de desintegração.

O magista pode encontrar entidades que são restos psíquicos de humanos mortos. Se estes ainda possuírem algum grau de coerência, ele pode recorrer a várias formas de unção, conforme discutido na próxima seção.

EXTREMA-UNÇÃO: O ENCANTAMENTO FINAL

As forças orgânicas que levam um ser à existência física irão, inevitavelmente, retirá-lo da existência em algum tempo futuro. Não é possível nem desejável evitar que isso ocorra mais cedo ou mais tarde. A morte é uma pré-condição da vida. Sem a morte, a vida humana não seria mais humana. A morte pode ser uma grande iniciação ou uma catástrofe aleatória na qual os frutos de uma encarnação são amplamente gastos.

Na morte, há três partes de um ser a se considerar: seu Kia, seu corpo etéreo e seu corpo físico. O último degradar-se-á de diversas formas, dependendo das superstições pavorosas a respeito de seu encaminhamento em uma cultura em particular. Apenas religiões verdadeiramente tementes à morte desenvolveram hábitos revoltantes de enterros em caixas seladas ou embalsamamento. No curso normal dos eventos, o corpo etéreo começa a se degradar conforme o corpo físico começa a se desintegrar. Esse corpo etéreo, às vezes conhecido como a alma, contém uma imagem do corpo e algumas de suas memórias mais poderosas. Se a morte ocorrer de forma emocionalmente muito carregada, o etéreo também pode conter uma memória dessa experiência. O desintegrar do etéreo às vezes dá origem a todos os tipos de experiência nos moribundos; cada um pode visitar brevemente o paraíso ou o inferno de suas expectativas. O etéreo pode aparecer como um fantasma e partes dele podem se vincular a locais, objetos ou – raramente – outras pessoas. Em geral, no entanto, ele costuma se dissipar no pano de fundo etéreo após alguns dias. O Kia é destinado a ser reabsorvido pela reserva de força vital deste mundo, que se faz conhecer a nós como Baphomet. Para o místico, essa experiência é a União com Deus. Para o feiticeiro, é ser Devorado pelo Diabo, e ele busca deliberadamente evitar que isso ocorra. O magista, por outro lado, pode decidir se deseja preservar sua consciência individual ou não. Absorção em Baphomet explode o Kia em fragmentos infinitesimais, dos quais novos Kias formar-se-ão para habitar novos seres. Por meios mágicos, é possível fazer com que o Kia reencarne inteiro, sem perder sua integridade. Tal reencarnação será inconsciente e memória alguma será preservada. Outras técnicas

permitem que o Kia carregue consigo uma parte do etéreo e, neste caso, algumas das principais lições e memórias de uma encarnação podem ser preservadas para a próxima.

O magista precisa decidir por conta própria qual curso de ação ele tomará para sua própria alma. Quando presenciar ou logo após a morte de qualquer criatura, o magista tem a oportunidade de agir como psicopompo, o guia das almas através do outro mundo.

Instruções e encorajamento podem ser dados verbalmente ao moribundo, mas no caso deste se encontrar comatoso, morto ou pertencer a outra raça ou espécie, o magista terá que depender apenas de visualização telepática para transmitir sua mensagem. Os pontos essenciais, que podem ser afirmados de qualquer forma que o candidato provavelmente compreenda, são estes:

Não tema enquanto se inicia a grande metamorfose.

Visões fantásticas e assustadoras são ilusórias, ria delas e as rejeite, elas não podem tocá-lo, vá além.

Você encontrará o segredo do seu ser, que pode parecer um brilho deslumbrante ou uma escuridão incrível, ou as duas coisas e ainda mais.

É sua escolha se tornar um com essa fonte, se você assim decidir.

É sua escolha permanecer separado, se você assim desejar. Faz o que tu queres.

Se quiser permanecer separado, você precisa buscar nova vida.

Ao buscar o renascimento, busque emanações de amor, vitalidade e inteligência; vá onde houver força e liberdade.

ORDENAÇÃO

Um sacerdote mágico, ao contrário de um adepto, é alguém capaz de administrar os sacramentos e ritos da iniciação, exorcismo, extrema-unção e a Missa, e de discursar sabiamente sobre misticismo e magia para quem quer que demande dele tais coisas. A maioria dos adeptos é capaz de operar como sacerdote, a não ser que siga uma trilha particularmente solitária. Iniciados descobrirão que adquirir os poderes de um sacerdote mágico faz muito para auxiliar seus progressos rumo à condição de adeptos.

A ordenação não é conferida a alguém por um selo passivo de aprovação, mas sim em reconhecimento à demonstração de certas habilidades aos seus pares. A Ordem reconhece como sacerdotes ordenados do Caos aqueles capazes de demonstrar o seguinte:

Administração da Missa do Caos para invocação, encantamento e consagração.

Realização do exorcismo eficaz de lugares e pessoas.

Administração da extrema unção a algum ser cujo falecimento certamente não pode ser causado para esse propósito.

A preparação e realização de uma iniciação, agindo como oficiante principal.

A construção e o uso de armas mágicas.

Habilidades psíquicas em encantamento e divinação através de qualquer método à escolha.

A habilidade de entrar em ao menos um estado alterado de consciência ou gnose à vontade.

A habilidade de discursar amplamente, sabiamente, convincentemente e com autoridade sobre assuntos mágicos e místicos.

Essas habilidades devem ser testadas ao longo de um período de tempo, mas após realizações satisfatórias o candidato procede para o Rito de Ordenação em si. Para isso, ele realiza a Missa do Caos para sua própria inspiração mágica e para consagrar seus instrumentos sacerdotais. O máximo possível de outros oficiantes da Ordem estarão presentes para somar seus próprios poderes ao rito.

Tempo Mágico

Os corpos celestes que exercem os maiores efeitos físicos e psíquicos sobre a terra são o sol e a lua. Os efeitos dos outros planetas são diminutos em comparação a estes e praticamente não têm relação com as fantásticas atribuições de deuses antigos. A astrologia, assim como qualquer outro corpo de conhecimento, busca se expandir, mas ao fazê-lo indiscriminadamente tornou-se incorrigivelmente vaga e imprecisa. Os planetas de fato influenciam a terra, mas os efeitos são indiretos, pois eles afetam ao afetar o sol, e muitos desses efeitos são incomensuravelmente pequenos.

A lua não brilha por conta própria, mas sim por meio da luz refletida do sol. Ao serem refletidas pela lua, as radiações solares passam por uma alteração em suas propriedades e, ao alcançarem a terra, lançam sobre tudo que tocam aquele misterioso e familiar brilho prateado. Antes dos dias do abuso massivo de tranquilizantes para uso psiquiátrico, hospitais mentais tornavam-se uma balbúrdia em noites de lua cheia. A forte luz da lua exerce um efeito psicofísico energético sobre as diversas formas de vida vegetal e animal, influenciando seu crescimento e comportamento. Há poucas coisas mais revigorantes do que banhos de lua, mas se a energia não for canalizada para algo de útil, pode vir a intoxicar e transtornar o observador da lua. Longe da civilização, o ciclo menstrual feminino se sincroniza com as fases da lua. A passagem do sangue costuma ocorrer na lua nova, mas pode ocorrer na lua cheia. A ovulação necessariamente ocorre na fase oposta. Na época da menstruação, a mulher está em sua fase mais fisicamente poderosa e clarividente. Muitas autoridades consideram que a lua cheia é a época para trabalhos de magia benéfica, cura, fertilidade e ganhos, e que sua fase escura é a época para feitiçarias malignas. Essa é uma verdade parcial. Todos os trabalhos mágicos funcionam um tanto melhor na lua cheia, pois há mais energia psíquica por toda parte. Magia danosa costuma exercer os piores efeitos sobre as vítimas, pois todos estão em um momento de declínio; mas, em compensação,

o ataque também precisa ser executado em uma situação de menos energia. A exceção a isso, é claro, são mulheres que menstruam nessa época. Por esse motivo, muitos sistemas religiosos e mágicos tendem a temer o poder das mulheres nessa época, afastando-as de templos e de intercurso com homens. Por outro lado, algumas ordens mágicas arcanas e secretas encorajam o uso dos poderes extrapsíquicos das mulheres quando a menstruação ocorre na lua cheia ou nova, para o bem e para o mal, respectivamente. Contraceptivos orais atualmente oferecem uma forma simples de obter sincronização com qualquer uma das fases da lua, conforme desejado.

Sobre o tema geral da escolha do tempo de qualquer ato mágico, é válido notar que o melhor momento para realizar qualquer magia para afetar terceiros é às quatro da manhã no horário local. Essa é a hora em que o corpo e a mente estão em seu nível fisiológico mais baixo. É a hora dos sonhos, a hora em que nasce a maioria das pessoas, e quando a maioria morrerá.

O ciclo anual das estações em latitudes temperadas exerce efeito psíquico considerável através da ação da vida vegetal e animal. Os ritmos anuais de sexo, crescimento, morte e apodrecimento criam uma corrente psíquica correspondente que pode provavelmente explicar a maior parte da astrologia ligada a signos solares, além de facilitar diversos tipos de magia em certas épocas. Energias primaveris auxiliam em trabalhos benéficos, como cura, amor e fertilidade, sendo realizados por volta da Véspera de Maio, 30 de abril*. Energias outonais ajudam com trabalhos de necromancia, morte e escuridão, e podem ser realizadas por volta do Dia de Todos os Santos, 31 de outubro.

A qualidade da radiação solar é periodicamente atrapalhada pela presença de manchas solares. Esses são vórtices magnéticos intensos que se movem pela superfície do sol e costumam aparecer em grandes quantidades a cada onze anos. Eles parecem mais escuros pois são mais frios do que o resto da superfície dessa furiosa fornalha termonuclear. Os imensos campos energéticos associados às manchas solares são mensuráveis daqui da terra e normalmente afetam comunicações de rádio. Manchas solares têm efeitos imprevisíveis sobre a terra; as máximas de manchas solares são geralmente associadas a agitações e desastres nos assuntos dos homens. Eventos normalmente se encaminham para uma fase crítica e grandes mudanças começam. O cenário

* N.E.: O autor optou por indicar a data, e não um dos nomes dados a essa festividade. No hemisfério sul, as datas da chamada Roda do Ano são opostas às do hemisfério norte. Por isso os festivais celebrados em abril/maio no hemisfério norte são celebrados em outubro/novembro no hemisfério sul, e vice versa.

é ainda mais complicado por uma reversão de polaridade magnética de um ciclo para outro, que faz com que os ciclos completos levem vinte e dois anos. Magicamente, uma época de máximas de manchas solares é o momento para colocar grandes mudanças em movimento, enquanto os eventos estão mais sensíveis e instáveis, e o menor empurrão pode ter consequências decisivas.

As duas últimas máximas ocorreram em 1968 e 1979, marcando o início de correntes otimistas e pessimistas, respectivamente. Esperamos que 1990 anuncie melhores tempos na terra. Ainda não foi provada uma relação entre o Atu 22 do Tarô e o ciclo de 22 anos. O Louco presumivelmente representaria um nó, e a Fortuna o segundo, em cada ciclo.

Um conhecimento de ciclos astronômicos e temporais não deve agir como influência restritiva na atividade mágica. Pelo contrário, deve servir para sugerir épocas nas quais essas artes possam ser praticadas com eficiência acima do normal.

QUIMIOGNOSE

AVISO IMPORTANTE

Usar drogas de qualquer espécie é envenenar o corpo. A diferença entre uma dose suficiente e uma overdose é extremamente variável, o que evidencia o perigo inerente ao uso de substâncias tóxicas. O autor estudou em profundidade o uso de muitos tipos diferentes de drogas, de forma controlada e científica, garantindo diversos níveis de salvaguarda e proteção durante os experimentos. Nem os editores nem o autor desejam incitar qualquer leitor ao uso irresponsável de substâncias tóxicas, e recomendam que estas não sejam usadas. No entanto, omitir uma avaliação deste aspecto historicamente importante das operações de técnica mágica seria prejudicar a integridade do livro como um todo.

Agentes químicos de origens natural e fabricada sempre desempenharam um papel significativo no xamanismo e na magia. Essas substâncias podem tornar diversos poderes ocultos mais acessíveis, mas nenhuma delas por si só confere habilidades mágicas. Há quatro fatores que controlam o resultado de experimentos com drogas mágicas: primeiramente, os efeitos fisiológicos das drogas propriamente ditas; em segundo lugar, o treinamento e as habilidades de seus usuários; terceiro, quaisquer forças inatas contidas nas substâncias; e quarto, quaisquer eventos mágicos externos que possam afetar a experiência.

Baseado em seus efeitos fisiológicos, as drogas magicamente úteis podem ser divididas em três categorias. Alucinógenos são substâncias que aumentam a percepção. Alucinações, ao contrário de percepções superiores, ocorrem quando o sujeito excede a dose ou falha ao direcionar suas percepções a qualquer objetivo, tornando a experiência uma viagem desordenada por sua imaginação. Agentes desinibitórios, como álcool e haxixe, facilitam alcançar os estados gnósticos de excitação frenética necessários para diversos ritos extáticos. Substâncias hipnóticas ou narcóticas são aquelas que levam a vários graus de transe e inconsciência.

A maioria das drogas em qualquer uma dessas categorias exercerá todos os três tipos de efeito em doses variadas. Pequenas quantidades de narcóticos são estimulantes em muitos casos, e doses maiores

podem ser alucinógenas. Doses excessivas de agentes desinibitórios podem causar estupor e alucinação. Os próprios alucinógenos podem ser estimulantes em pequenas doses e causar transes em quantidades maiores.

Além do mais, todas as drogas causam envenenamento, coma e morte em algum nível de dosagem, embora isso possa ocorrer apenas em níveis extremos. O treinamento e as habilidades dos usuários das drogas resultam nas diferenças de efeitos percebidas nas doses mais baixas. Quantidades que possam evocar apenas leve euforia ou náusea em indivíduos não treinados podem ser suficientes para permitir que o adepto entre em estados de transe ou êxtase. O direcionamento da percepção também é essencial para que se comungue com fenômenos mágicos, ao invés de simplesmente experimentar sensações agradáveis ou nauseantes. A direção da percepção pode ser aprendida durante meditações sem drogas, causada pela presença de um adepto ou por forças mágicas contidas na substância da droga. O fracasso em direcionar percepções é a causa de todas as visões insignificantes e horríveis que as drogas podem ocasionar.

Pode haver forças mágicas inatas em uma droga se ela for feita de uma coisa viva ou preparada especialmente para conter alguma força oculta. Por esse motivo, drogas botânicas devem ser coletadas com o maior cuidado e respeito. Em troca, o espírito da espécie pode entregar seus segredos ao usuário: conhecimentos tais como onde encontrar a planta, quais são sua natureza e suas propriedades (curativas e outras) e um conhecimento de outras criaturas e forças correlatas. Algumas preparações podem conter certos elementos que não são drogas, contendo propriedades ocultas, tais como partes de um animal com o qual o feiticeiro busca comunhão. Ao usar substâncias refinadas ou puramente químicas, é sábio realizar uma invocação de antemão. No pior dos casos, isso direcionará a percepção, podendo servir para colocar uma carga mágica na própria substância.

Eventos externos também servem para direcionar a percepção. Um iniciado experiente pode conduzir o neófito pelas visões corretas ou demonstrar um fenômeno em particular à percepção ampliada do neófito.

Agora, uma breve exegese das drogas comumente usadas e seus efeitos: unguentos de voo são encontrados em diversos pontos da história da magia e em muitas culturas. Os ingredientes essenciais são uma base de gordura, uma ou mais espécies de solanáceas venenosas (Estramônio, Meimendro ou Beladona e, às vezes, o Acônito). O unguento é aplicado sobre a testa e ao redor das coxas, e era ocasionalmente

aplicado internamente na genitália feminina usando um cabo de vassoura, de onde se originam os mitos. Os alcaloides das solanáceas causam sonolência e inconsciência, durante as quais ocorrem alucinações de voo e viagens astrais verdadeiras são possíveis. Os alcaloides do acônito ajudam no adormecimento generalizado do corpo. Todos esses alcaloides, no entanto, trazem um grave risco de envenenamento mortal, e é irresponsável exagerar com a mistura ou ingeri-la. Com esse tipo de droga, é preferível usar apenas parcas quantidades e tentar realizar a viagem astral através da vontade enquanto dormindo, e não em coma.

Há uma vasta gama de alucinógenos disponíveis para estimular a percepção mágica. Sintéticos como o LSD não possuem nenhuma qualidade mágica intrínseca, mas produzem visões erráticas deslumbrantes que, embora possam ser emocionalmente carregadas, parecem apenas refletir as expectativas ou medos do usuário. É notoriamente difícil dirigir a percepção de visões, em particular nas experiências com LSD, devido à sua natureza fugaz e fantasticamente distorcida. Embora em seus primeiros dias o LSD tivesse uma certa vibração de alegria oceânica, atualmente ele parece ter adquirido uma aura de paranoia e loucura.

Embora seja provavelmente impossível dirigir o transe para finalidades mágicas, o gás de óxido nitroso produz visões surpreendentes, de uma natureza intensamente inspiradora. É comum a impressão de que essa substância simples toca no próprio assento da inspiração, mas as introspecções que ela traz têm uma tendência enfurecedora de escorregar por entre os dedos ao despertar. No entanto, ela traz um sedutor sabor de algo próximo a um samadhi sem forma.

Alucinógenos que ocorrem naturalmente proveem uma fonte muito mais rica de percepção mágica. *Amanita muscaria*, o cogumelo* agário-das-moscas, vermelho com pintas brancas, contém diversos alcaloides, incluindo a Bufotenina. Essa substância também é encontrada nas glândulas por trás dos olhos de certos sapos, o que pode explicar o seu uso nas poções das bruxas medievais. Também é significativo que o *Amanita muscaria* receba o nome de frades-de-sapo; de fato, é o cogumelo arquetípico do folclore, presumidamente devido à semelhança química. Nenhum sapo jamais sentou-se num desses cogumelos por opção.

---

* N.T.: O autor usa a palavra *toadstool*, um nome genérico usado na língua inglesa para designar cogumelos não comestíveis com o clássico formato de chapéu. *Toadstool* significa, literalmente, *banco de sapo*.

Um grupo similar de alcaloides alucinógenos existe na forma de pequenos cogumelos *Psilocybe*. Algo muito estranho ocorreu com esta espécie. Parece não haver referência alguma a eles, em absoluto, em qualquer folclore fora das Américas, até recentemente, muito recentemente. Embora virtualmente todas as outras ervas e fungos psicogênicos sejam conhecidos há séculos, os *Psilocybe* permaneceram desconhecidos e catalogados como cogumelinhos desinteressantes e raramente encontrados. Parece que o que estamos testemunhando aqui é uma súbita proliferação de um mutante viril e alucinógeno dentro de uma de forma geral insignificante. Espera-se que após alguns anos eles não desapareçam novamente, da mesma forma misteriosa que surgiram.

Os pequenos cogumelos produzem todos os efeitos interessantes do *Amanita*, mas sem os efeitos colaterais desagradáveis. Eles também são altamente comunicativos se tratados com respeito, e mostrarão ao buscador muitos aspectos de seu ser coletivo, além de lhe conceder vislumbres de si mesmo e do universo.

Com todos os tipos de drogas excitatórias e indutoras de transe, o truque é usar apenas o suficiente para estimular a condição desejada, mas não o bastante para perder o controle. Substâncias indutoras de transe incluem narcóticos como o ópio, tabaco ou decocções de mandrágora e diversos anestésicos como o éter e o clorofórmio. Preparações excitatórias incluem o álcool, haxixe e pequenas quantidades de alucinógenos.

Todas essas substâncias demandam uma técnica extática adicional para direcionar a percepção a produzir um efeito útil. Em geral, agentes químicos só são úteis na magia receptiva, como viagem astral, divinação e invocação, e depois de um tempo o adepto deve ser capaz de obter essas experiências sem auxílio químico. Agentes químicos têm pouquíssimas aplicações nas formas mais ativas de magia, como o lançamento de sigilos e encantamento. Em combate mágico, seu uso pode ser desastroso.

Uma reflexão final: eu não aconselho ninguém a se aprofundar demais no lamaçal da alquimia, mas o Elixir Negro dessa tradição era quase com certeza essência de sapo.

Nota: Todas as drogas são venenos e as substâncias previamente mencionadas são capazes de agir como toxinas letais. Com muitos psicoativos naturais, a diferença entre dosagem fatal e meramente psicoativa é impossível de se determinar por métodos amadores. Essas técnicas são mencionadas apenas em consideração à completude histórica.

Perspectivas Mágicas

Processos físicos por si só jamais explicarão por completo a existência do universo, da vida e da consciência. Respostas religiosas não passam de pensamento positivo e invenções arbitrárias lançadas como um véu sobre um poço sem fundo de ignorância. Para explicar suas experiências ocultas e místicas, os magistas são forçados a desenvolver modelos além do alcance dos sistemas materialistas ou religiosos. Para o magista, é autoevidente que há algum nível de realidade além do puramente físico. Magistas medievais pensavam que seus poderes emanavam de Deus ou do Diabo. Na verdade, a magia funciona igualmente bem em nome de qualquer deus, por motivos bons, maus, neutros ou indiferentes. Qualquer que seja a natureza da outra realidade, obviamente não há necessidade – além da psicológica – de antropomorfizá-la.

Muitos seguidores de disciplinas científicas partem da não observação de qualquer espécie de fagulha vital ou consciência nos eventos materiais para negar que tais coisas existam em seres vivos, incluindo eles próprios. Como consciências não se encaixam em seus esquemas mecanicistas, eles as declaram ilusórias. Magistas aplicam exatamente o argumento oposto. Ao observar a consciência em si mesmos e em animais, são magnânimos o suficiente para estendê-la a todas as coisas em certo grau – árvores, amuletos, corpos planetários e todo o resto. Essa é uma atitude bem mais respeitosa e generosa do que a das religiões, muitas das quais nem mesmo concedem almas aos animais.

A visão mágica da mente difere radicalmente das ideias científicas e religiosas. De um ponto de vista religioso, somos os joguetes voluntários, involuntários ou ignorantes dos deuses. Alternativamente, somos parcialmente de Deus e parcialmente do Diabo; ou parcialmente de Deus, porém fundamentalmente malignos por opção. Novamente, o pensamento moralista obscurece a ignorância. Não há visão científica alguma da mente; há apenas a da psicologia; portanto, devemos contrastá-la com as visões materialistas em geral. Esse contraste é

estranho. A psicologia defende que quando algo ocorre com as pessoas (estímulos) elas fazem algo (respostas). O que faz com que uma pessoa responda de forma diferente de outra é o seu ego. A visão materialista, por outro lado, parte da premissa de que temos livre arbítrio. Eu sou o meu ego ou meu livre arbítrio? Esse antigo problema é insolúvel, pois está fraseado erroneamente. A magia oferece uma visão alternativa. A consciência ocorre quando o Kia (que equivale ao livre arbítrio e à percepção, mas não possui forma) toca a materialidade (ego, mente, informações sensoriais e extra-sensoriais etc.). Então nós possuímos essas duas coisas, mas não somos nenhuma delas; nós experimentamos nosso ser somente no seu local de encontro.

Uma visão geral da interpretação mágica da existência aparece nas seções seguintes a respeito do Caos, Baphomet, Choronzon e o Censor Psíquico. Uma exposição mais detalhada das teorias de técnicas ocultas aparece no capítulo sobre paradigmas mágicos.

Caos: O Segredo do Universo

Não será possível que Consciência, Magia e Caos sejam a mesma coisa? A consciência é capaz de fazer com que coisas ocorram espontaneamente, sem motivo prévio. Isso normalmente ocorre dentro do cérebro, onde esta parte da consciência que designamos como "Vontade" instiga os nervos a fazer com que certos pensamentos e ações ocorram. Vez por outra a consciência é capaz de fazer com que coisas ocorram espontaneamente fora do corpo quando este realiza magia. Qualquer ato de vontade é magia. Reciprocamente, qualquer ato de percepção consciente também é magia; uma ocorrência no sistema nervoso é espontaneamente percebida na consciência. Às vezes essa percepção pode ocorrer diretamente, sem o uso dos sentidos, como na clarividência.

A magia não está confinada apenas à consciência. Todos os eventos, incluindo a origem do universo, ocorrem basicamente por magia. Isso significa que eles ocorrem espontaneamente, sem um claro objetivo prévio. A matéria dá a impressão de ser governada pelas leis da física, mas essas são apenas aproximações estatísticas. Não é possível dar uma explicação definitiva de como qualquer coisa ocorre em termos de causa e efeito. Em algum nível, o evento deve ter "apenas ocorrido". Pode parecer que isso originaria um universo completamente aleatório e desordenado. Mas esse não é o caso. Jogue um único dado e você pode ter qualquer resultado; jogue seis milhões de dados e você terá quase exatamente um milhão de números seis. Não há motivo para as leis do universo aqui representadas pela estrutura dos dados; essas também são fenômenos que apenas ocorreram espontaneamente e podem um dia deixar de ser válidas, caso a espontaneidade passe a produzir algo diferente.

É muito difícil imaginar eventos ocorrendo espontaneamente sem causa prévia, embora isso ocorra toda vez que alguém exerce sua vontade. Por esse motivo, parece preferível chamar a raiz desses fenômenos de Caos. É impossível para nós compreender o Caos, pois a parte de nós responsável pela compreensão é construída de matéria, que basicamente obedece a forma estatística da causalidade. De fato, todo nosso pensamento racional é estruturado sobre a hipótese de que uma coisa causa outra. A consequência natural é que nosso pensamento nunca será capaz de apreciar a natureza da consciência

ou o universo como um todo, pois esses são espontâneos, mágicos e caóticos por natureza. Seria injustificado inferir a partir disso que o universo é consciente e capaz de pensar, na nossa acepção da palavra. Pode-se dizer que o universo É os pensamentos do Caos. Podemos ser capazes de entender os pensamentos, mas não o Caos de onde se originam. De forma similar, podemos estar acostumados a ser conscientes e exercer nossa vontade, mas nunca seremos capazes de formar ideias sobre o que estes são.

Todas as principais filosofias humanas tentam responder a uma pergunta em particular a respeito da existência. A ciência pergunta "como" e descobre encadeamentos de causalidade. A religião pergunta "por que" e inventa respostas teológicas. A arte pergunta "qual" e cria os princípios da estética. A questão que a magia busca responder é "o que", o que faz dela um exame sobre a natureza do ser. Se seguirmos direto ao âmago desse tema e perguntarmos à magia o que é a natureza da consciência, do universo e tudo mais, receberemos a seguinte resposta: eles são fenômenos espontâneos, mágicos e caóticos. A força que inicia e move o universo e que se encontra no centro da consciência, é caprichosa e arbitrária, criando e destruindo sem propósito exceto Seu próprio entretenimento. Não há nada de espiritual ou moralista a respeito do Caos e do Kia. Vivemos em um universo no qual nada é verdadeiro, embora algumas informações possam ser úteis para propósitos relativos. Cabe a nós decidir o que desejamos considerar significante, bom ou divertido. O universo se diverte constantemente e nos convida a fazer o mesmo. Pessoalmente, eu aplaudo o universo por ser a fantástica piada que ele é. Se houvesse um objetivo na vida, no universo e tudo mais, ele seria bem menos divertido. Só poderíamos segui-lo como cordeirinhos ou lutar contra ele uma batalha heroica porém inútil. Da forma que ele é, temos liberdade para nos agarrarmos a quaisquer liberdades disponíveis e para fazermos o que bem entendermos com elas. Pode ser que a teologia e mesmo a metafísica sejam apenas poesia lírica de mau gosto, mas aqui vai, mesmo assim

Caos – a palavra deve ser dita, embora somente sua inverdade seja conhecida.

A blasfêmia de tudo será nossa libertação.

A mudança é o único fenômeno constante.

Oh, que eu possa adorar a aleatoriedade das coisas, pois tudo que já amei se originou dela e será levado por ela. Possibilidade!

Louvo também à ordem aparente, pois ela aumenta as possibilidades do caos.

Não pode haver verdade absoluta em um universo de relatividades.

Todas as coisas são arbitrárias, algumas coisas têm verdade relativa por um tempo.

Sendo a vida acidental, somos livres para dá-la quando bem entendermos.

Não julgo necessário justificar minhas ações, nem para mim mesmo.

Não preciso de justificativas.

O que eu faço se basta.

A vida é sua própria resposta, minha espiritualidade é como eu a vivo.

Acreditarei no que quer que me traga alegria, poder e êxtase.

A compreensão não consegue se compreender.

A percepção não consegue se perceber.

A vontade não pode perder a vontade de si mesma.

O Segredo do Universo É o Segredo do Universo, conhecido por mim nos silêncios e nas tempestades.

BAPHOMET

"O que é Deus?", podemos perguntar, já que a pergunta vem obcecando nossa espécie desde que ela inventou essa noção. A pergunta virou outra coisa completamente diferente desde a invenção do telescópio. Se a terra fosse reduzida ao tamanho de um grão de areia, o universo continuaria sendo inimaginavelmente vasto, na mesma escala. Os objetos observáveis mais distantes ainda estariam a uma enorme distância, não metros nem quilômetros, mas pelo menos milhares de bilhões de quilômetros. Nosso mundo, um grão de areia em mil bilhões de quilômetros de espaço. É altamente improvável que o que quer que crie nessa escala tenha um interesse pessoal no que comemos no café da manhã.

Como espécie, só começamos a formar teorias pretensiosas sobre deuses cósmicos quando misturamos nossa própria psicologia megalomaníaca com os vestígios do conhecimento xamânico. O Deus monoteísta é apenas uma versão ampliada de uma imagem idealizada de nós mesmos, nossos pais ou nossos reis. A perspectiva do telescópio agora indica que essa ideia era infantilmente pequena. Não é de se admirar que a Inquisição tenha queimados astrônomos. No entanto, antes de cometer os erros monoteístas, nossa espécie alcançou uma apreciação sofisticada da estrutura psíquica de nosso cantinho do universo. No primeiro aeon Xamânico, o homem reconhecia o espírito que animava os seres vivos. Esse era frequentemente representado como um Deus Cornudo, um homem com chifres. Era uma força sem moralidade, e impossível de se barganhar ou aplacar. No entanto, através de sua apreciação, de observação cuidadosa, meditação e treinamento, era possível obter uma vantagem psíquica para si e para sua tribo em um ambiente hostil. Essas antigas habilidades psíquicas, em conjunto com uma alta inteligência, rapidamente fizeram com que os fracotes humanos se tornassem a espécie mais bem-sucedida em todo o planeta. A força que possibilitou isso era simbolizada universalmente como o Deus Cornudo. Cornudo porque cedia certos poderes sobre os animais, e um homem cornudo pois representava algo mais que os homens poderiam adquirir. Os chifres duplos simbolizam a natureza bipolar de uma força que era ao mesmo tempo boa e má, clara e escura, bela e terrível. Além disso, a imagem do Deus Cornudo dá uma impressão da incrível e temível natureza desse tipo de poder.

A agricultura e o início da vida baseada em cidades-estado trouxeram consigo o aeon Pagão. O homem perdeu o contato com muitos aspectos dessa força, que se relacionava diretamente à natureza, e começou a construir todo tipo de improváveis teorias politeístas e monoteístas para explicar seu próprio comportamento e o do seu ambiente. O conhecimento se tornou fragmentado e aspectos da força foram personificados como diversas divindades. A superstição e a simples religião se tornaram lugares-comuns. O conhecimento e as habilidades mágicas originais sobreviveram em alguns lugares, mas se tornaram extraoficiais e até mesmo clandestinas. No aeon Monoteísta, a religião se tornou um instrumento completamente institucionalizado do estado. Os deuses únicos desse período foram criados para conceder sanções divinas aos poderes seculares e sacerdotais, além de indicar um modelo para o cidadão ideal. A antiga força vital mágica dificilmente conseguiria prover a base para esses novos deuses. Ao invés disso, Yahweh, Jeová, Alá e Buda foram definidos como humanos do sexo masculino, idealizados de acordo com ideias culturais específicas. A magia se tornou uma atividade suprimida, pois os sacerdotes das novas religiões não eram muito bons com ela e não estavam preparados para arriscar que qualquer outra pessoa usurpasse suas habilidades limitadas.

Por causa de uma concepção idealizada dos deuses unitários, tudo que era não ideal, ou maligno, foi agrupado na forma de diversas imagens do Diabo. O Deus Cornudo da antiguidade reapareceu como os antideuses desses sistemas. Seus devotos se encontravam secretamente como bruxas e feiticeiros para praticar sua magia.

No aeon Ateísta, pelo qual passam neste momento as principais culturas da terra, deus se tornou o homem, despido de suas capacidades psíquicas e místicas mas, em compensação, munido de tecnologia. Através de um ato supremo de desatenção seletiva, culturas ateístas conseguem não observar a manifestação de qualquer nível de realidade além do físico. A força vital do cosmos e os seres nele contidos eludem suas equações e se tornam o deus oculto.

No aeon Caoista, em cujo limiar nos encontramos, um novo conceito da realidade psíquica se forma. Esse novo conceito está crescendo em diversas frentes. As descobertas da física quântica parecem prover uma base teórica para muitos dos fenômenos redescobertos pelo renascimento do interesse na parapsicologia e na antiga prática mágica.

Neste novo paradigma, a força que anima todo o vasto universo pode se chamar Caos. É o Vazio fértil e inexpressível do qual se erguem a existência manifesta, a ordem e a forma. Sendo onipresente e não

dualista, é virtualmente imperceptível, inconcebível e impossível de se visualizar. Praticamente qualquer tentativa de dizer o que quer que seja sobre ele seria uma negação de suas outras qualidades; e, portanto, uma mentira. Podemos dizer que ele é caótico ou aleatório, pois a forma surge dele sem motivo. Poderíamos descrevê-lo como fortuitamente aleatório, mas isso apenas refletiria nossa atitude positiva sobre a existência, se nos dermos ao trabalho de ter uma. Poderíamos dizer que ele opera no nível quântico (subatômico) e dentro do núcleo do nosso ser, pois somos incapazes de detectar mais do que seus efeitos secundários em qualquer outra parte. Poderíamos dizer que sua manifestação mais óbvia é a mudança. Essa definição bastante eficaz é, na verdade, baseada em um truque ou aproximação. Nada do que podemos saber é de fato estático ou imutável. Seríamos completamente incapazes de perceber algo completamente imóvel, pois tal coisa não emitiria energia ou impediria o fluxo de objetos através de si. O caos pode ser melhor visualizado como o único ponto em repouso, o Movedor Imovido, por assim dizer. Não importa como escolhamos enxergá-lo, a essência definitiva do ser é completamente vazia para nosso entendimento, impessoal e inumana, excêntrica e caprichosa, e infinita e incompreensível demais para ser útil como um deus para seres dualistas como nós.

Há uma parte do Caos que tem relevância mais ou menos direta para o magista. É o espírito da energia vital do nosso planeta. Todos os seres vivos possuem em si uma certa qualidade adicional que os separa da matéria inorgânica. Os xamãs da antiguidade representavam essa força como o Deus Cornudo. Em tempos mais recentes, essa força voltou a se estabelecer em nossa consciência sob o símbolo de Baphomet.

Baphomet é o campo de energia psíquica gerado pela totalidade dos seres vivos neste planeta. Desde o aeon Xamânico, foi representado de diversas formas, como Pã, Pangenitor, Pamphage, Pai de Todos, Destruidor de Tudo, como Shiva-Kali – falo criativo e mãe abominável e destruidora –, como Abraxas – deus polimorfo que é tanto bom quanto mal –, como o Diabo de cabeça animalesca do sexo e da morte, como o maligno Arconte sobre este mundo, como Ishtar ou Astarte – deusa do amor e da guerra –, como a Anima Mundi ou alma do Mundo, ou simplesmente como "Deusa". Outras representações incluem a Águia, ou Barão Samedi, ou Thanateros, ou Cernuno – o deus cornudo dos Celtas.

A denominação "Baphomet" é obscura, mas provavelmente se origina do grego Baph-metis, união com sabedoria. Deuses com nomes

e imagens Baphométicos aparecem de forma recorrente pelos ensinamentos Gnósticos. Nenhuma imagem pode representar por completo a totalidade do que é essa força, mas ela é convencionalmente mostrada como um deus-deusa hermafrodita, na forma de um humano chifrudo que inclui diversas características mamíferas e reptilianas. Essa imagem também deveria incluir símbolos protozoários, insetívoros e florais, pois é o espírito que anima tudo, da bactéria ao tigre. Se obtivermos sucesso na criação de máquinas conscientes, ela também terá de incorporar elementos mecânicos. Entre seus chifres normalmente encontra-se uma tocha, pois o espírito é mais facilmente visualizável como luz. A imagem também deve incluir elementos necróticos, pois ela também envolve a morte. Vida e morte são um único fenômeno através do qual a força vital reencarna continuamente. Uma negação da morte também é uma negação da vida. Os mecanismos celulares que permitem a vida também fazem com que a morte seja inevitável, essencial e desejável. Todas as religiões que negam a morte são basicamente contra a vida. Não tema – você tem sido, e será, milhões de coisas; tudo que você sofrerá será amnésia. Os aspectos sexuais do deus-deusa Baphomet são sempre enfatizados, pois o sexo cria a vida, e a sexualidade é uma medida da força vital ou vitalidade, não importa como seja expressada.

O espírito da força vital é o espírito do êxtase dual, procriação e reabsorção, sexo e morte. Belo e terrível Deus do falcão que paira, Deus do broto que desponta, Deus dos amantes unidos, Deus da carcaça tomada por vermes, Deus da lebre que corre, Deus da caçada selvagem festejando pela floresta em entusiasmada loucura. Invoque esse deus com amor desinibido e com vinho e estranhas drogas que excitam e exaltam a vitalidade e a imaginação. Por último, leve sua própria consciência entusiasmada à comunhão com esse Deus por meio de profunda concentração e visualização, e poderá usar essa força vital mágica para o bem ou para o mal. Oh, venha, majestade cornuda, como o poder do ar, e conceda-nos os poderes da visão e da fala do vento!

Virtualmente todas as mitologias retêm algum conhecimento sobre energias reptilianas primitivas que frequentemente precedem os próprios deuses. Assim, em muitas cosmologias, temos diversas serpentes como o Leviatã, que circundam o universo; ou dragões como Tiamat, dragões caóticos de onde brota a existência. Os deuses são frequentemente representados como tendo matado ou aprisionado essas forças reptilianas, ou como perpetuamente envolvidos em suprimi-las. Virtualmente todos os demônios são representados em formas parcialmente animais, e a maioria deles têm algumas

características reptilianas. Diversas explicações engenhosas, embora incorretas, foram propostas para justificar a representação ubíqua das forças primitivas ou malignas através de símbolos reptilianos. É verdade que as serpentes se assemelham ao falo, mas a maioria dos répteis quadrúpedes não. Também é verdade que algumas cobras dão a impressão de se regenerarem quando trocam sua pele, mas mesmo uma observação casual logo mostra que isso não as torna imortais. Alguns répteis grandes são indubitavelmente perigosos para a saúde, mas os terríveis dinossauros já estavam extintos há tempos quando o homem surgiu. Se nós mantemos memórias ancestrais de enfrentar temíveis animais, esses teriam sido quase em sua totalidade mamíferos; mamutes, ursos, auroques e grandes felinos. Não, deve haver alguma conexão mais profunda entre o homem e o dragão para explicar a ocorrência universal deste mito cultural, mesmo em terras com poucos répteis espetaculares.

O dragão das nossas mitologias dorme dentro de nossas cabeças. A evolução nos deixou com três cérebros. Ao invés de uma completa reestruturação do cérebro a cada etapa do avanço evolutivo, novos pedaços foram simplesmente acrescentados para cobrir novas funcionalidades. A parte mais nova do nosso cérebro é o que nos faz unicamente humanos. Apenas os símios possuem algo similar. A próxima parte mais antiga é algo que compartilhamos com os mamíferos em geral. As partes mais primitivas do cérebro são algo que os mamíferos, incluindo nós, compartilham com os répteis. O humano tem um homem, um lobo e um crocodilo vivendo dentro de seu crânio.

Todos os dragões, serpentes e demônios escamosos dos mitos e pesadelos são atavismos reptilianos que surgem das partes mais antigas de nossos cérebros. A evolução não excluiu esses padrões de comportamento ancestrais; apenas os enterrou sob uma pilha de novas modificações. Assim, os deuses da mitologia, como representantes da consciência humana, suprimem os titãs e dragões da consciência mais antiga.

As tradições mágicas preservam uma gama de técnicas para despertar os dragões e lobos que dormem nos cérebros mais antigos. Se as forças etéreas do corpo forem direcionadas para cima, em direção ao crânio, as primeiras partes do cérebro a serem ativadas serão os circuitos reptilianos. Assim, no esoterismo oriental, libertar o poder da serpente chama-se despertar a Kundalini. Cientes dos perigos dessa técnica, os magistas orientais insistiam que não se deve permitir que a Kundalini fique nestes circuitos, devendo adentrar os centros cerebrais mais elevados.

Os centros cerebrais mais antigos também podem ser ativados durante estados intensos de excitação ou quietude meditativa. Pode-se direcionar a gnose a estes níveis ao se visualizar na forma bestial requerida e pelo uso de sigilos para alcançar programações subconscientes de comportamento. A "mente do dragão" encontra aplicação mágica na criação de demônios poderosos e deveras sórdidos; e para a projeção de encantamentos de natureza similar. Os programas da consciência reptiliana não se estendem à compaixão e à consciência, contendo somente a premeditação necessária para as necessidades de caçar, matar, comer e reproduzir.

A sociedade e as religiões têm se preocupado em manter o dragão e o lobo permanentemente suprimidos, exceto nas ocasiões em que lhes é adequado guerrear. Para o magista, essas forças atávicas são uma fonte de poder pessoal. Portanto, Baphomet, o Deus dos magistas, é frequentemente representado como uma forma composta de homem-mamífero-serpente, assim como muitos deuses xamânicos.

O CENSOR PSÍQUICO

Nossa parte física é muito sensível a respeito do Caos e da Magia; na verdade, nossa mente abomina essas coisas e há um mecanismo de censura muito poderoso que nos impede de usá-las ou percebê-las em sua quase totalidade, exceto por uma pequena fração.

Quando confrontadas com eventos mágicos de verdade, as pessoas de alguma forma conseguem não percebê-los. Se forçadas a reparar em algo indiscutivelmente mágico, podem ficar apavoradas, nauseadas e doentes. O Censor Psíquico nos blinda contra intrusões de outras realidades. Ele edita nossas comunicações mais telepáticas, nos cega à presciência e reduz nossas habilidades de registrar coincidências significantes e recordar de sonhos. O censor psíquico não está lá por pura malícia divina; a vida física comum seria impossível sem ele. Seria como viver permanentemente sob a influência de alucinógenos.

A força da consciência em nós, que aparece como a raiz da vontade e da percepção, pode ser chamada de Kia. Esse Kia não possui forma. Qualquer forma inata ou divinamente sancionada que alguém possa parecer ter encontrado nele é uma ilusão. Ele é o vazio no centro de nosso ser, que é o verdadeiro Sagrado Anjo Guardião. O censor psíquico, por outro lado, é a coisa material que protege a mente da magia e de ser atropelada pela incrível estranheza da dimensão psíquica que aparece para nós como o caos. Os magistas têm diversos truques em suas mangas para ignorar seletivamente o censor psíquico. O censor é mais ativo em certos níveis de consciência do que em outros. No nível do sonho, a percepção e às vezes a vontade têm mais liberdade para agir magicamente, mas o censor frequentemente terá sucesso em evitar que o comando para essa ação penetre o nível do sonho, ou que a memória dessa ação esteja disponível no nível da consciência.

O nível da consciência – no qual estamos conscientes de pensar e ser emotivos – recebe o maior nível de proteção do sensor, e muitas técnicas de ataque mágico são projetadas para retirar a consciência deste nível. O nível robótico, no qual realizamos tarefas automáticas, é menos bem protegido. Em um estado de preocupação com a mente ausente, estranhos lampejos de percepção quase subliminar podem ocorrer, mas o censor frequentemente age para evitar que estes entrem por completo no nível da consciência. Se essa barreira puder ser vencida, pode-se perceber um volume quase enlouquecedor de

telepatia, premonição de curto prazo e coincidências improváveis. O nível gnóstico da concentração quiescente ou excitação extática é o menos protegido pelo censor, pois neste nível a maior parte da mente está em silêncio. Consequentemente, sistemas mágicos mais eficazes desenvolveram um ou mais métodos para deliberadamente penetrar este nível.

O DEMÔNIO CHORONZON

Um erro curioso entrou em muitos sistemas de pensamento oculto. É a noção de algum eu superior ou verdadeira vontade, desapropriada das religiões monoteístas. Há muitos que gostam de pensar que possuem algum eu interior que é, de alguma forma, mais real ou espiritual do que seu eu normal ou inferior. Os fatos não confirmam isso. Não há parte alguma das crenças que se tem sobre si que não possam ser modificadas por técnicas psicológicas suficientemente poderosas. Não há nada sobre si próprio que não possa ser removido ou mudado. Os estímulos adequados podem, se aplicados corretamente, transformar comunistas em fascistas, santos em diabos, submissos em heróis e vice-versa. Não há um santuário soberano dentro de nós que represente nossa real natureza. Não há ninguém em casa na fortaleza interna. Tudo com o que nos importamos como nosso ego, tudo em que acreditamos, é apenas um apanhado que reunimos entre o acidente de nosso nascimento e as experiências subsequentes. Com drogas, lavagem cerebral e outras técnicas de persuasão extrema, podemos prontamente transformar um homem em devoto de uma ideologia diferente, em patriota de um país diferente ou em seguidor de uma religião diferente. Nossa mente é apenas uma extensão do corpo, e não há parte alguma dela que não possa ser removida ou modificada.

A única parte de nós que existe acima da estrutura psicológica temporária e mutável que chamamos de ego é o Kia. Kia é o nome deliberadamente insignificante dado à fagulha ou força vital dentro de nós. O Kia não tem forma. Ele não é isso nem aquilo. Não há quase nada que possamos dizer sobre ele, exceto que ele é o centro vazio da consciência e que ele "é" aquilo que toca. Ele não possui quaisquer qualidades, como bondade, compaixão ou espiritualidade, e nem os seus opostos. Ele nos dá, no entanto, uma sensação de significado ou consciência quando experimentamos ou desejamos algo, e fica mais claro para nós quando experimentamos algo intensamente. A gargalhada em êxtase nos dá um vislumbre dele.

O centro da consciência é informe e sem qualidades das quais a mente possa formar imagens. Não há ninguém em casa. O Kia é anônimo. Somos um incompreensível campo de forças biomístico, do hiperespaço, se preferir, ligado a uma mente e um corpo. O erro de tantos sistemas ocultos é imaginar que o Kia possui alguma qualidade

ou natureza intrínseca preordenada. Isso é apenas pensamento positivo, tentando conferir significância cósmica ao ego.

Nosso ego é o que nossa mente pensa que nós somos. É uma imagem de nós mesmos que cresce a partir de nossas experiências de vida – nosso corpo, sexo, raça, religião, cultura, educação, socialização, medos e desejos. Há uma grande pressão para que desenvolvamos um ego integrado e assertivo. Deveríamos saber exatamente quem somos e no que acreditamos e ser capazes de defender essa identidade. Quanto mais nos identificamos com algo, mais rejeitamos o seu oposto. Dessa forma, os egos mais fortes e obsessivos pertencem aos seres menos completos. Para estes, há o problema adicional de que exaltar qualquer princípio mais cedo ou mais tarde atrairá seu oposto. Aqueles que exaltam a força ver-se-ão em uma posição de fraqueza. Aqueles que se esforçam pelo bem serão enredados pelo mal.

Desenvolver um ego é como construir um castelo contra a realidade. Ele oferece certa defesa e um senso de propósito, mas quanto maior ele é, mais convida ataques; e, no fim, há de desmoronar. Há um outro problema. Todas as fortalezas são também prisões. Como nossas crenças implicam uma rejeição de seus opostos, elas restringem fortemente nossa liberdade.

A maioria dos magistas com orientação mística e religiosa descreve sua experiência mística em termos de transcendência. Eles se descrevem como tendo sido arrebatados por algo muito maior, como uma folha em um furacão ou uma lágrima no oceano. Eles clamam que seu próprio ego foi obliterado e fundido em união com o divino. Nada desse tipo ocorreu. Eles simplesmente empregaram alguma forma de exaltação gnóstica para inflar seus próprios egos, tornando-os uma versão imensa de deus que eles já cultivavam cuidadosamente. O processo não se diferencia em nada do usado por magistas negros que também inflam seus egos em proporções cósmicas, exceto que os tipos religiosos precisam de um deus em cujo nome possam buscar seus próprios interesses. Eles também podem fazer um espetáculo de humildade para esconder de si mesmos a enormidade de suas megalomanias.

Exatamente a mesma coisa ocorre quando um magista tenta invocar seu Sagrado Anjo Guardião. A fonte da consciência existe como os poderes da vontade e da percepção. Quaisquer nomes, imagens, símbolos e diretrizes que o magista receba serão apenas artefatos exagerados de sua própria mente e ego, e possivelmente fragmentos telepáticos de outras pessoas. Como ele obtém essas comunicações em um estado gnóstico, é provável que os aceite sem crítica. A gnose

também liberta a criatividade subconsciente, e as mensagens podem ser ainda mais atraentes se amarradas a uma esperteza inesperada.

Nós, cada um de nós, temos um verdadeiro Sagrado Anjo Guardião, ou Kia, que é nosso poder de consciência, magia e gênio. Também temos uma lamentável capacidade de nos tornarmos obcecados com os simples produtos de nosso gênio, confundindo-os com o gênio em si.

Esses efeitos colaterais obsessivos têm um nome genético, Choronzon, ou talvez os demônios Choronzon, pois seu nome é múltiplo. Adorar essas criações é se aprisionar em loucura e invocar o desastre garantido.

A crença em um deus ou no próprio ego são a mesma coisa. Todo homem já é sua própria visão doentia de Deus. Tanto o fanático religioso quanto o magista negro adquirem de suas respectivas obsessões certo carisma e missão mas, em última análise, sua busca é inútil, pois eles não são capazes de ultrapassar seus próprios medos inflados e chegar à coisa de verdade – a fonte de poder anônima e informe, porém fantástica, dentro de nós mesmos.

O fato de sermos conscientes, mágicos e criativos é a coisa mais misteriosa e incrível do universo. Qualquer deus ou eu superior que possamos imaginar é necessariamente menos impressionante do que o que nós mesmos de fato somos, pois esse será apenas uma de nossas criações. Pessoalmente, não tenho intenção de conferir nenhum nome, atributo ou glifo sensato ao mistério infinito no cerne de minha consciência e por trás da ilusão do universo. Já foi dito, sabiamente, que o Absoluto é ou inefável ou menor do que nós.

Invocar o verdadeiro Sagrado Anjo Guardião (ou Kia) é uma tarefa paradoxalmente difícil. Como não possui forma, não há maneira de imaginá-lo. Não pode ser desejado ou percebido, pois é, ele mesmo, a raiz da vontade e da percepção.

Se alguém invocar o Sagrado Anjo Guardião com a expectativa geral de diversos sinais e manifestações, seu gênio e capacidades mágicas irão normalmente supri-los se gnose suficiente for empregada. Alternativamente, se alguém entrar em um estado exaltado de forma inesperada, a crença livre assim gerada normalmente anexar-se-á a quaisquer ideias místicas pré-existentes. Em ambos os casos, esse alguém perdeu o barco. Permitam-me repetir minha mensagem surpreendentemente simples. O verdadeiro Sagrado Anjo Guardião é apenas a força da consciência, magia e gênio – nada mais. Isso não pode se manifestar em um vácuo; sempre se expressa de alguma forma, mas suas expressões não são a coisa em si.

Há, talvez, apenas duas coisas que se possa fazer para invocar o verdadeiro SAG ou Kia. Primeiramente, o ego pode ser colocado em seu lugar ao deliberadamente buscar união com qualquer coisa que se rejeite. Em segundo lugar, a força vital divina, Kia, pode ser sentida como a raiz de todos os atos de consciência, magia e gênio, ao realizar uma série de ações tão diversa e extensa quanto for possível.

Invoque amiúde, como disse o oráculo.

E bana Choronzon sempre que ele se manifestar.

XAMANISMO

O xamanismo é nossa mais antiga tradição mágica e mística. É do xamanismo que se originam todas as artes religiosas e ciências mágicas. As tradições xamânicas ainda são praticadas em todos os continentes do Sul – Austrália, África e América do Sul. É primariamente encontrado em sociedades caçadoras, mas também sobrevive em comunidades que vivem em vilas semifixas, nas quais assume fundamentalmente um caráter de curandeirismo. As usurpações da sociedade moderna praticamente destruíram o xamanismo na América do Norte, Oceania, Norte da Ásia e dentro do Círculo Ártico. Algum conhecimento xamânico sobreviveu na bruxaria Europeia, enquanto no Oriente Médio o xamanismo foi engolido pelos cultos sacerdotais das civilizações clássicas.

Pode-se tirar duas conclusões ao examinar as culturas xamânicas remanescentes e os registros das já extintas. Primeiramente, apesar das enormes separações geográficas entre as culturas xamânicas, elas compartilham métodos quase idênticos. Em segundo lugar, são o conhecimento e o poder xamânicos que os magistas contemporâneos buscam redescobrir. Os princípios básicos da magia, assim como os princípios básicos da ciência, não mudam, mas podem se perder. O xamanismo representa uma tecnologia mágica muito completa, que compreende todos os temas ocultos. A humanidade precisa mais dessas habilidades agora do que em qualquer época desde o primeiro aeon para que o homem possa se compreender ao invés de se destruir. O xamanismo no passado guiou todas as sociedades humanas e as manteve em equilíbrio com seu meio ambiente por milhares de anos. Todo o ocultismo é uma tentativa de recuperar esse fantástico conhecimento perdido. Olhemos, portanto, para o que dizem as tradições do xamanismo.

O poder xamânico não pode ser acumulado progressivamente, como outras tecnologias. Um xamã terá sorte se seus aprendizes fizerem algum avanço além de suas próprias realizações. Poderes

xamânicos são tão difíceis de se dominar que uma tradição exige um influxo contínuo de talentos apenas para evitar que ela mesma se degenere. Por esse motivo, xamãs normalmente descrevem suas tradições como originadas de glórias passadas. Apenas ocasionalmente um praticante eventual é capaz de conquistar novamente alguns dos poderes mais lendários.

É central para o xamanismo a percepção de um outro mundo ou uma série de outros mundos. Esse tipo de dimensão astral ou etérea, contendo diversas entidades e forças poderosas, permite que efeitos reais sejam ocasionados neste mundo. A alma do xamã viaja através desta dimensão enquanto em um transe extático ou induzido por drogas. A jornada pode ser empreendida em busca de conhecimentos divinatórios, para curar doenças, golpear inimigos ou encontrar animais de caça.

Possíveis novos xamãs são normalmente selecionados dentre aqueles com uma disposição nervosa. Eles podem ser designados a receber instrução xamânica ou conduzidos por um poder presente na cultura xamânica. A iniciação invoca uma jornada ao outro mundo, um encontro com espíritos e uma experiência de morte e ressurreição. Na experiência de morte e ressurreição, o candidato tem uma visão de seu corpo sendo desmembrado, comumente por seres fantásticos ou espíritos animais, e sendo então recomposto a partir dos destroços. O novo corpo invariavelmente contém uma parte adicional, frequentemente descrita como um osso adicional ou uma inclusão de pedras mágicas de quartzo ou, às vezes, um espírito animal. Esta experiência simboliza graficamente o local do campo de força etérea dentro do corpo ou o acréscimo de diversos poderes adicionais a esse.

Na maioria dos sistemas xamânicos, essa força etérea é exalada através da região umbilical, para magias de curto alcance, embora também possa ser enviada através dos olhos ou das mãos. É o mesmo que Chi, Ki, Kundalini ou aura.

A tradição xamânica expõe uma gama completa de temas mágicos. Exorcismo e cura são as principais habilidades compartilhadas com a comunidade, e esses são normalmente realizados em transe e estados extáticos, durante os quais uma jornada ao outro mundo é feita em busca de uma cura. Ataque mágico e proteção podem ser realizados para clientes, e os xamãs lutam frequentemente entre si por supremacia, normalmente assumindo suas formas animais do outro mundo com esse objetivo.

Alguns xamãs cultivam enorme controle fisiológico, com o qual resistem a extremos de calor, frio e dor. Caminhadas sobre o fogo, nas

quais o calor feroz é magicamente impedido de queimar a carne, são um aspecto muito comum dessa tradição e ocorrem em todo o mundo.

O congresso com o mundo dos espíritos é extenso e inclui diversos espíritos da natureza, entidades e servidores animais e vegetais, as sombras dos mortos, entidades sexuais como íncubos e súcubos e, normalmente, um deus cornudo, mesmo em terras sem animais chifrudos. A saída para o outro mundo é feita através de portões que colidem perigosamente, sendo comparável ao conceito moderno do Abismo. Sonhos e transes são métodos importantes de obter acesso ao outro mundo.

Ferramentas xamânicas são altamente variadas, mas normalmente incluem um dispositivo para fazer barulho, como um tambor ou chocalho de cobra, para chamar espíritos e induzir transe, assim como vários objetos de poder, sendo cristais de quartzo os mais comuns. As tradições extraordinárias do xamanismo são o fio condutor de todos os sistemas ocultos, e é para o xamanismo que devemos olhar se desejarmos recolher as peças da magia, a ciência mais antiga do homem, e voltar a usá-las.

GNOSTICISMO

Nos séculos I e II, uma série de cultos bizarros surgiu em várias partes do Império Romano; notavelmente em Alexandria, aquele caldeirão fervilhante de povos e culturas na boca do Nilo. Estes cultos eram conhecidos como Gnósticos. Suas ideias e atividades estranhamente parecem ser ao mesmo tempo antiquadas e altamente avançadas. Quando a ordem negra do cristianismo hierárquico começou sua ascensão, ela suprimiu esses cultos vigorosa e violentamente. No entanto, não se pode culpar Jesus pela religião praticada em seu nome. Os Gnósticos deixaram uma grande quantidade de material escrito e alguns de seus cultos sobreviveram na clandestinidade, influenciando o desenvolvimento da arte mágica em séculos posteriores. Os Cátaros e Albigenses medievais certamente possuíam algum conhecimento Gnóstico, e este capítulo sugere que sua influência pode ser detectada em diversos outros pontos.

Há muitas correntes no pensamento gnóstico. Ele contém especulações cósmicas elevadas o bastante para se equiparar com os refinados sistemas orientais. Algumas dessas especulações antecipam a Kabbalah e a astrologia medievais. Há um sistema de magia bem desenvolvido que sobreviveu basicamente na forma de artefatos. Os Gnósticos tinham uma variedade de sistemas éticos, baseados na libertinagem completamente anárquica, ou então no estrito asceticismo, o que parecesse mais provável de conduzir à libertação em uma situação em particular. Acima de tudo, o Gnosticismo se preocupava com a experiência mística – a Gnose –, ao contrário de simples Pistis ou fé. O que faz com que o mundo se lembre dos Gnósticos, no entanto, são suas histórias apócrifas que zombam das religiões ortodoxas de sua época.

O Gnosticismo tem sido extremamente importante para o desenvolvimento do ocultismo ocidental, pois representa uma síntese dos iluminismos grego, egípcio e oriental, rapidamente forçados à clandestinidade e mais tarde vindo a aparecer nas obras dos magistas medievais

e renascentistas, nos Templários, na Bruxaria, no Rosacrucianismo e em nossa própria época.

Para os Gnósticos, nenhum conceito de Deus, do supremo ou o que quer que fosse era infinito o suficiente. Eles consideravam que o Ser Supremo era completamente inefável e além de qualquer coisa que pudesse ser dita a seu respeito. Eles riam das concepções paroquiais incorrigíveis do Absoluto que as outras religiões produziam e esforçavam-se em dizer sobre ele o mínimo possível, exceto que era imenso demais para se ter ideias a respeito. Para eles, era como o Tao ou o Vazio. Eles consideravam, no entanto, que havia um pequeno fragmento desse infinito no homem e em todos os seres vivos. Gnose significava experimentar essa fagulha primordial dentro de si.

Exatamente como o Infinito se fragmentou e desceu à existência material era tema de debates intermináveis entre os Gnósticos. Eles geraram muitas teorias. Algumas eram apenas alegorias poéticas do processo em termos sexuais. Algumas eram comentários alegóricos sobre a psicologia humana – toda cosmologia engloba uma psicologia. Algumas eram desculpas para ridicularizar outras religiões. Algumas eram provavelmente tentativas deliberadas de ridicularizar o processo de compreender o processo com a mente. Ao construir essas teorias, eles produziram um mundo mágico intermediário variado e colorido de vários Aeons e Arcontes entre este mundo e a realidade definitiva.

A realidade definitiva deu origem a diversos Aeons, normalmente trinta, os quais rodeiam o universo material. Esses Aeons não são exatamente períodos de tempo, assemelhando-se mais a princípios ou principados espirituais. A ideia parece ter reaparecido nas visões do Dr. John Dee, que as enxergou como trinta Éteres. As muitas tensões inerentes aos Aeons resultaram na formação de diversos Arcontes ou governantes. Em outros sistemas, a realidade definitiva em si é o Primeiro Arconte; a partir deste, uma série de outros Arcontes, normalmente sete, os Hebdomad, se desenvolveram através de um processo de Ennoia, ou o que podemos chamar de projeção de pensamento. A Ennoia do primeiro Arconte produziu um ser, Barbelo (ou Barbelon), de natureza feminina ou andrógina. Alternativamente, Barbelo pode ser identificada com o Grande Silêncio no qual a Causa Primordial ou o primeiro Arconte se manifestou.

De alguma forma, a partir desses princípios cósmicos, ergueu-se a força responsável pela criação deste mundo. Essa é chamada de Ialdaboath, Sabaoth, Iao e muitos outros nomes. Às vezes a força é séptupla e identificada com os planetas astrológicos. Essa força é considerada como uma manifestação andrógina ou masculina com cabeça

de animal. É tida como responsável pela criação dos seres materiais, nos quais a realidade definitiva então condescendeu em soprar uma fagulha vital. Barbelo é conhecida por nós como Babalon ou Nuit, a grande mãe estelar na qual se deve buscar reabsorção para penetrar no mais elevado mistério. Ialdaboath era mais uma manifestação do ubíquo deus cornudo conhecido pelos Templários como Baphomet e pelos Cristãos como o Diabo. A força draconiana aparece em alguns sistemas Gnósticos como a serpente do mundo ou Leviatã, circundando o universo e mordendo sua própria cauda.

As atitudes dos Gnósticos a respeito da vida material – embora aparentemente contraditórias – são consequência direta de sua Gnose e de suas especulações cósmicas. Tendo experimentado a fagulha do infinito dentro de si, eles perceberam que não poderiam ser tocados por nada e, portanto, eram livres para fazer absolutamente qualquer coisa. Alguns consideravam formas específicas de atividade mais prováveis de obscurecer a fagulha vital; e outras formas mais prováveis de libertá-la. Alguns eram libertinos, outros ascetas – eles normalmente escolhiam ser o oposto dos costumes sociais predominantes. O mundo material era considerado inteiramente mau, corrompido e imperfeito. Isso se dava principalmente por causa de sua óbvia impermanência. Apenas a fagulha vital era imortal e reencarnaria até que alcançasse união com o infinito, ou no fim do universo ou ao se libertar neste meio tempo. Essa era, resumidamente, a visão Gnóstica da realidade. O Gnosticismo nunca foi uma religião organizada, mas existia como uma série de cultos elitistas comandados por notáveis tais como Simão, o Mago, o filósofo Valentim e Apolônio de Tiana.

Cada professor difundia sua gnose pela palavra falada, envelopando a mensagem em uma forma adequada à estrutura local de crenças, adaptando práticas gnósticas às necessidades locais. Adicionalmente, muito foi escrito, em parte para lembrar professores em particular do que eles haviam ensinado; e também para semear confusão e discórdia entre as fileiras das principais religiões organizadas da época – Cristianismo e Judaísmo. Diversos trechos alternativos da Bíblia foram produzidos para refletir algumas importantes especulações gnósticas. Em primeiro lugar, o Deus Yahweh do Velho Testamento era visto como um velho tolo, senil e perverso, focado em perseguir a humanidade, enquanto a serpente (que dava o conhecimento) era vista como amiga da humanidade. Em segundo lugar, Jesus era visto como um verdadeiro mensageiro do infinito, mas sua crucificação era considerada insignificante. Apenas sua mensagem de amor e o poder acima eram considerados importantes.

Os Gnósticos eram verdadeiros anarquistas do espírito. Eles consideravam que todas as outras religiões encorajavam a escravidão ao sacerdócio e aos poderes seculares com seus estrangulamentos legais e morais. Contra essas coisas eles voltavam suas piadas cosmológicas, sua antimoralidade e sua magia.

A magia Gnóstica incluía o uso de espíritos familiares, necromancia e o uso de poções para objetivos eróticos e de indução de sonhos, mas suas práticas principais eram orgiásticas, telesmáticas e encantatórias. Seus ritos orgiásticos incluíam o consumo (como sacramentos) da mistura dos elixires sexuais masculinos e femininos e do sangue menstrual após o coito. Eles também tinham a reputação de consumir seus próprios fetos deliberadamente abortados. A maioria das seitas gnósticas não estavam interessadas em reprodução – que eles consideravam uma repetição de um erro fundamental. Seus ritos sexuais foram projetados para lograr o maligno Arconte de mais vítimas humanas e prover um antegosto inspirador da definitiva e final reabsorção em Babalon.

Os Gnósticos legaram inúmeras intricadas e belas impressões em pedras, joias, cerâmica e metal, conhecidas como gemas Gnósticas. Elas teriam funcionado como talismãs e amuletos, carregadas com diversos feitiços e encantamentos. Eles também nos deixaram algumas estátuas votivas bastante surpreendentes e bizarras, que teriam funcionado como peças-chave fetichistas em rituais.

Muitas das palavras de poder e nomes bárbaros de evocação que existem na magia medieval e contemporânea se originam dos encantamentos gnósticos. Estes são frequentemente entremeados em invocações de grande beleza e poder, tais como o ritual do Inascido ou do Acéfalo. A palavra Abracadabra, em si, vem do nome do deus Gnóstico Abraxas. Diversas seitas Gnósticas estavam ativas ao redor da área de Damasco, e se alguém estiver tentando redescobrir ou mesmo inventar o temido Necronomicon dos mitos de Lovecraft, o gnosticismo seria a melhor fonte.

Os temas atemporais da magia aparecem em sua plenitude no Gnosticismo, pois este extraiu suas técnicas dos ensinamentos egípcios, das Escolas de Mistérios dos gregos e de sistemas do oriente mais distante, cada um dos quais preservou tradições daquela fonte derradeira da magia – o Xamanismo.

Sacerdócio Oculto

Empreendimentos mágicos, místicos e religiosos buscam atender cinco necessidades humanas básicas, que podem ser identificadas a seguir:

Prover técnicas de Engenharia Emocional.
Dar à vida um senso de Significado.
Prover formas de Intercessão ou Intervenção.
Oferecer uma explicação para a Morte.
Formular uma Estrutura Social ou Culto.

Estas necessidades são profundamente interrelacionadas e muitas religiões, e em particular muitas filosofias políticas, não tentam lidar com todas elas. Encontrar uma solução para algum dos problemas pode tornar a solução dos outros menos urgente. Um sacerdote oculto deve ser capaz de lidar com todos esses assuntos. Consideremos como ele deve abordar cada um e contrastemos seus métodos com os dos sistemas mais ortodoxos.

Engenharia Emocional

Isso inclui todas as práticas desenvolvidas para estimular ou controlar estados emocionais. Exaltação em oração e canção, contrição e culpa por pecados imaginados, medo e angústia frente ao espectro da ira divina e júbilo frente à perspectiva da recompensa divina.

Em nossa cultura, há uma correlação muito evidente entre uma debandada na religião e um aumento no uso de drogas que alteram o humor. A maior ameaça à religião, no entanto, é o entretenimento. O novo poder da mídia do entretenimento de nos entregar tudo, da alegria ao terror, usurpou muitas das funções do sacerdote. Há uma honestidade refrescante a respeito do entretenimento secular; ele é apenas entretenimento, sem a desculpa da espiritualidade para justificá-lo. No entanto, ele ainda é manipulativo.

Caso o magista deseje entrar ou sair de qualquer estado emocional, ele deve estar munido das técnicas para isso. O processo não demanda justificativas – o que ele desejar é suficiente. Não se pode fugir da experiência emocional em uma encarnação humana, e é preferível adotar um mestre do que ter com ele uma relação de escravidão. O sacerdote oculto deve ser capaz de instruir qualquer um sobre os procedimentos da engenharia emocional. Os principais métodos são os gnósticos de se lançar a um frenesi extático, de acalmar a mente até um ponto de absoluta quietude e evocar a gargalhada dos deuses ao combinar a gargalhada com a contemplação do paradoxo.

Qualquer um que domine essas técnicas por completo conquistou um poder tremendo sobre si mesmo; mais valioso do que saúde, amor, fama ou riqueza. Ele se libertou dos efeitos do mundo; nada pode tocá-lo a não ser que ele assim deseje. Como foi dito, o sábio que sabe como pode viver confortavelmente no inferno.

Significado

Significado é motivacional. Qualquer coisa que origine comportamento físico e mental de qualquer espécie provê significado. Portanto, o corpo é a fonte de muitos significados básicos neste mundo. Dor, prazer, fome, sexualidade e assim por diante proveem um ímpeto de agir e, portanto, uma fonte de significado. Uma vez que o organismo tenha resolvido esses problemas, outras motivações mais sutis surgem no nível mental – desejo por conhecimento e poder e gratificação emocional de todo tipo. Além disso, o organismo pode buscar motivações de níveis mais elevados, que são chamadas de "espirituais", e há quem busque o significado do significado em si.

Questionar qualquer nível de significado com a razão significa, normalmente, afrouxá-lo. O significado surge da diferenciação da experiência em dor e prazer, bem e mal, interessante e desinteressante, belo e feio, o que vale e o que não vale a pena. Experiências são significativas somente quando somos sensíveis a elas. Só assim podemos perceber diferença. As ideias são significativas somente quando podemos avaliar sua individualidade e inovação. A espiritualidade surge somente quando começamos a considerar algumas coisas como não espirituais. Significado depende de estabelecer dualidades, e crer é fundamentalmente um ato de diferenciação – considerar uma coisa diferente da outra. Portanto, ideias que criem significado para nós precisam ser crenças condicionais. Por exemplo, um determinado conhecimento sobre Deus, seja ele sim ou não, ou a certeza sobre a

vida eterna, sim ou não, destruiria por completo qualquer significado nessas ideias. Se a crença em paraíso ou inferno eterno fosse irrefutável, sem alternativas, não haveria razão para se preocupar com nada.

A razão é, portanto, destruidora de significado quando busca respostas incondicionais e absolutas. Nesse contexto, é provavelmente mais prudente impedir o suicida e perguntar se a razão não é de certa forma incompatível com a natureza da existência.

O místico ascético e o magista adotam posturas diferentes sobre suas respectivas existências. O místico ascético concebe uma vasta diferença entre o material e o espiritual. Ele então tenta extrair significado do material, para que possa agregá-lo ao espiritual. Extrair significado do material parece um exercício bizarro, mas há nele uma lógica intrínseca. Ele busca indiferença ao sexo, indiferença à fome, ao prazer e à dor; indiferença a tudo que motiva os homens normais. Em troca, todo um mundo do que ele considera experiências espirituais se abre diante dele. Seus sonhos, seus atos de devoção e seus pensamentos internos passam a ser carregados de significado.

Para aqueles que criam ou creem em religiões, é necessário erguer conceitos em uma escala cósmica para prover uma fonte de referência e significado. Invariavelmente, o princípio mais elevado deve ser paradoxal ou conter alguma dualidade. O princípio definitivo deve, na verdade, consistir de dois princípios opostos, ou deve haver alguma espécie de queda do definitivo. Os paradoxos da religião são inquestionáveis e podem ser interpretados somente em bases hierárquicas. Religiões são inatamente repressivas e conservadoras. Somente heresia e cismas permitem qualquer evolução de ideias. Muito do significado na religião deriva de relações de autoridade e obediência; portanto, religiões existem somente como um fenômeno social. Religiões privadas inevitavelmente evoluem para misticismo ou magia, e estes têm uma tendência a evoluir para novas religiões.

O magista não concebe um precipício tão imenso entre espírito e matéria. Para ele, ambos são partes da mesma coisa; e ele não exalta nenhum dos dois acima do outro. Ele não rejeita parte alguma de sua experiência. O magista vive em um contínuo que começa com o sublime e inefável Tao/Deus/Caos, passando pelos misteriosos e sutis Éteres, até o incrível e estranho mundo material. Para o magista, qualquer fragmento de conhecimento, qualquer novo poder, qualquer oportunidade de iluminação é válida por si só. A única coisa abnegada nessa incrível existência é o fracasso em enfrentar alguma parte dela. Para ser capaz de operar em todas as esferas, o magista deve dominar a arte de agir sem crença ou ser capaz de investir crença temporariamente

em qualquer coisa com a qual esteja experimentando. O magista deve se sentir igualmente confortável com um báculo, um pincel, um tubo de ensaio ou uma varinha. Em todas essas coisas ele busca fazer com que seu Kia se manifeste; para ele a vida é sua própria resposta, e o jeito como ele a vive é sua espiritualidade.

Não faz sentido fazer perguntas grandiosas e pouco específicas sobre a vida e o universo em geral, pois para respondê-las só podemos inventar estados hipotéticos de não-vida e não-universo. O universo como existe é, em si, um lugar fantástico e mágico, e a vida é um mistério cuja profundidade nunca pode se exaurir. Somente quando o homem não presta atenção suficiente à totalidade do que ocorre ao seu redor a cada segundo ele é tentado a inventar teorias espúrias para cobrir sua falta de conhecimento. Para o magista, essa falta de conhecimento é a fonte definitiva de significado. O verdadeiro sacerdote é aquele que consegue comunicar esse senso de mistério.

Intercessão

Todas as religiões têm algum método de afetar a realidade, de encorajar algum deus a afetar a realidade ou de simplesmente parecer que estão fazendo essas coisas. Conforme uma religião se torna mais institucionalizada e ortodoxa, há menos e menos ênfase nesse tipo de atividade, e por um bom motivo. Magia é anárquica demais. Alguns têm um dom para ela maior do o dos outros; e às vezes ela falha. A maioria dos sacerdotes que se tornam adeptos na magia logo percebem que é seu próprio poder psíquico que age, e não o de um deus. Tais sacerdotes que se tornam adeptos logo atraem enormes séquitos e usurpam e desordenam a hierarquia clerical. Todas as ortodoxias tendem a desdenhar dela por essa razão, e também porque elas próprias podem não ser capazes de entregar resultados quando demandadas.

A resposta das religiões é envolver a congregação em uma tentativa irresoluta de intercessão, deixando preparada a frase "não foi a vontade de deus" para o caso de fracasso. Cabe o questionamento: se deus vai fazer sua vontade de qualquer maneira, não é provável que ele não precise de nossas dicas?

A abordagem do sacerdote oculto é completamente diferente quando ele conduz sua ordem ou coven em atividades mágicas. Há uma grande probabilidade de fracasso, porque eles podem não ser capazes de reunir poder suficiente, ou podem não estar fazendo exatamente o que é necessário. Todos estarão cientes disso. Nessa situação, devem agir com total comprometimento e sem o menor vestígio de ânsia de

resultado. Todo o possível deve ser feito antecipadamente no plano físico para melhorar as condições de sucesso, e só então a magia deve entrar em cena para forçar o desequilíbrio. Dar tudo de si é suficiente por si só. O resultado pode ser aguardado sem medo ou desejo, e recebido com gargalhada, não importando qual seja.

Morte

A diferença entre ideias e crenças é que ideias podem ser verdadeiras, mas crenças são sempre falsas. Isso pode parecer uma coisa monstruosa a se dizer, mas a ofereço como uma definição. O que separa uma ideia de uma crença é a força emocional necessária para apoiar a crença. Se algo fosse realmente verdadeiro para nós, não teríamos que fazer esforço algum para acreditar. Todas as crenças sobre a morte têm uma outra característica além de suas inerentes improbabilidade e falsidade. Elas precisam ser condicionais. Isso quer dizer que elas precisam conter tanto o céu quanto o inferno, ou encarnações agradáveis tanto quanto as desagradáveis. Considere um esquema em que se esteja destinado ao eterno céu ou eterno inferno, ou à total extinção, ou à existência perpétua como um espírito desencarnado sem os órgãos da vontade ou dos sentidos. Ou considere certo conhecimento de que uma próxima encarnação não pode ser afetada por eventos nesta vida. Como crenças, essas coisas seriam deveras inúteis e insatisfatórias. Isso revela crenças sobre a morte como a maioria delas são, artifícios para criar efeitos emocionais nesta vida. O sacerdote oculto deve se abster de adicionar qualquer coisa a esse amontoado necrótico. Ao invés disso, deve devotar seus talentos a mostrar às pessoas como é a morte. A necromancia é uma arte moribunda nos dias de hoje, principalmente porque foi amplamente abusada por aqueles que são apenas telepáticos com os vivos e/ou querem seu dinheiro. No entanto, aqueles que viram ou falaram diretamente com os mortos têm uma certeza de algo além da fé. A experiência única de sair do corpo por algum tempo vale mais do que qualquer crença, e é a única preparação útil para a morte. A experiência é razoavelmente acessível a qualquer pessoa determinada.

Estrutura Social

Qualquer empreendimento humano que envolva mais de um indivíduo exibe alguma forma de estrutura social, de uma hierarquia completa à aparente democracia. As dinâmicas de diversos cultos,

cabalas e religiões são orientativas de como ordens mágicas devem ou não devem ser organizadas.

Em uma religião, a hierarquia é de fundamental importância, e é efetivamente um objeto de adoração em si, embora isso nunca seja dito abertamente. Para escravizar seus seguidores, hierarcas se identificam como emissários de poderes superiores, "dos ensinamentos" ou coisa que o valha, mas nunca como a coisa em si. Isso é análogo às tropas saudando não o oficial, mas a patente que ele veste no peito. O resultado final é o mesmo, mas ajuda a superar a resistência do ego em submeter uma pessoa à vontade de outra.

Uma vez estabelecida tal relação assimétrica, ela prontamente se autoperpetua. É permitido que o sacerdote ou líder teça comentários pessoais sobre seus seguidores. Esses nem mesmo precisam ser particularmente perspicazes. Só precisam ser o tipo de coisa que os amigos não dizem na cara, somados a algumas coisas que a pessoa gostaria de ouvir, e logo o guru parece ser o homem mais sábio da terra.

Outra estratégia de organizações religiosas e políticas é forçar uma rerracionalização de crenças através de ação. As pessoas não são persuadidas às crenças através do intelecto. Elas são persuadidas a realizar atos religiosos durante a infância ou sob tensão. Posteriormente elas desenvolvem ou aceitam as racionalizações e opiniões que os complementam. Para converter um homem ao anarquismo, convença-o a jogar uma bomba por diversos motivos emotivos românticos. Ele depois terá que ajustar suas crenças para justificar o que fez. As organizações mais bem-sucedidas são aquelas que jogam convertidos em potencial diretamente na ação. A obediência segue um padrão similar. No começo, só as menores e mais desimportantes obediências serão demandadas. Essas forçam a racionalização de que se é, de fato, leal a quem quer que se esteja obedecendo. Essa lealdade nada mais é do que uma escada para atos maiores de submissão, normalmente da inteligência, carteira e favores sexuais.

Relacionamentos líder-seguidor também permitem que o líder licencie seus seguidores a agir sem responsabilidade. As inibições naturais quanto a exibições de violência, sexualidade e outras emotividades podem facilmente ser sobrepostas se o líder pedir aos seguidores que façam tais coisas. Eles normalmente o agradecerão por deixá-los fazer aquilo que sempre desejaram.

O segredo e o elitismo caracterizam todas as hierarquias. Não há nada de errado em ser elite ou em ter segredos reais, por si só, mas a maioria dos cultos depende pesadamente de elites artificiais e fabrica segredos como uma forma de tentação e controle. Aceitar a

existência de elites e manter segredos são, em si, atos de obediência. Fazer parte de uma elite e ter um grau de megalomania estão entre as licenças que líderes podem conferir aos seguidores. Para isso, muitos cultos reforçam sua identidade coletiva com padrões de vestimenta e comportamento e com todos os tipos de patentes, insígnias e rótulos. Estes frequentemente passam a ter tanta importância quanto as verdadeiras atividades do culto. As pessoas são facilmente ludibriadas a aceitar uma participação em um grupo grande em detrimmento de seu crescimento pessoal.

As atividades dos cultos parecem pressupor um alto grau de cinismo entre seus líderes. Esse raramente é o caso. A maioria engoliu completamente suas próprias mentiras e enganações, ou as racionaliza em termos de uma causa ainda mais elevada. Como resultado, suas obsessões ardentes os equipam com um certo carisma que incendeia seus olhos e inflama suas falas. E qual é o resultado final de toda essa atividade dos cultos?

Comercialismo ou uma Batida Policial

No fim das contas, um culto se torna uma instituição inofensiva ou se torna progressivamente mais extremista, até que o estado decida esmagá-lo. Uma Ordem Mágica genuína deve estar engajada em guerrilha psicológica contra todos os cultos e religiões negros, incluindo as filosofias materialistas. Em um desses cultos, todo homem é seu próprio sacerdote. Qualquer membro tem o direito de ensinar a qualquer outro membro qualquer coisa que saiba. Nenhum membro tem o direito de demandar segredos da Ordem, exceto o segredo de sua própria identidade, se ele assim desejar.

Ao contrário de cultos e religiões, uma Ordem genuína não admitirá pessoas apenas para aumentar seus números. A vitalidade só pode ser mantida pelo controle de qualidade na entrada. Qualquer hierarquia que emerja dentro de uma Ordem será um reflexo de habilidades demonstráveis. Tentativas de usar os diversos truques de professor enumerados nesta seção serão imediatamente identificadas e ridicularizadas. Só há uma justificativa para a existência de uma Ordem Mágica genuína – habilitar indivíduos a assumir o controle de suas próprias espiritualidades. E esse é um objetivo bastante heroico e perigoso. Fique atento para a Batida Policial.

Armas Mágicas

As cinco classes de armas mágicas se dividem de acordo com sua função, ao invés da aparência grosseira que elas possam manifestar no plano físico. Todas as armas são projetadas para terem um efeito no plano físico, mas as armas em si existem primariamente no plano etéreo ou astral. A forma física de uma arma mágica não é nada além de uma alça ou âncora conveniente para sua forma etérea.

A Espada e o Pentáculo são armas de análise e síntese, respectivamente. Formas, imagens e poderes etéreos se reúnem sobre o pentáculo quando a vontade e a percepção mágicas vitalizam a imaginação. O magista pode criar centenas de pentáculos no decorrer de suas feitiçarias, porém, há uma virtude em ter uma arma dessa classe para uso geral, pois seu poder aumenta com o uso, e ela pode ser usada como um altar para a consagração de pentáculos menores. Para muitas operações do tipo evocatório, o pentáculo é colocado na taça e a conjuração é realizada com a baqueta.

A espada, ou mais comumente a adaga, é a arma de análise ou cisão; ou, no sentido mais simples, destruição. Através da espada, a vontade e a percepção mágicas vitalizam a imaginação do desfazer das coisas. A espada é o reservatório do poder que desintegra influências etéreas através das quais o plano material é afetado. Tanto a espada quanto o pentáculo são armas etéreas através das quais os poderes de ordens mais elevadas, da vontade, percepção e imaginação, executam comandos mentais nos planos da natureza intermediária.

A Baqueta e a Taça são armas usadas para transmitir o poder da força vital (ou Kia) diretamente ao etéreo. A baqueta é a arma da vontade e a taça é a da percepção. Essas palavras são usadas para transmitir os processos indescritíveis que ocorrem na interface entre consciência e matéria, mais do que a percepção sensorial e ação motora. Tudo que pode ser dito desses processos é que alguns eventos parecem proceder de fora para dentro de nós, enquanto outros parecem se originar dentro de nós e proceder para fora. A lição de todos os êxtases mais elevados

é que essa diferença é arbitrária e irreal. Aqui adentramos um reino que nossas estruturas lógicas estão mal equipadas para acompanhar, e apenas os poderes da lâmpada transcendem o paradoxo.

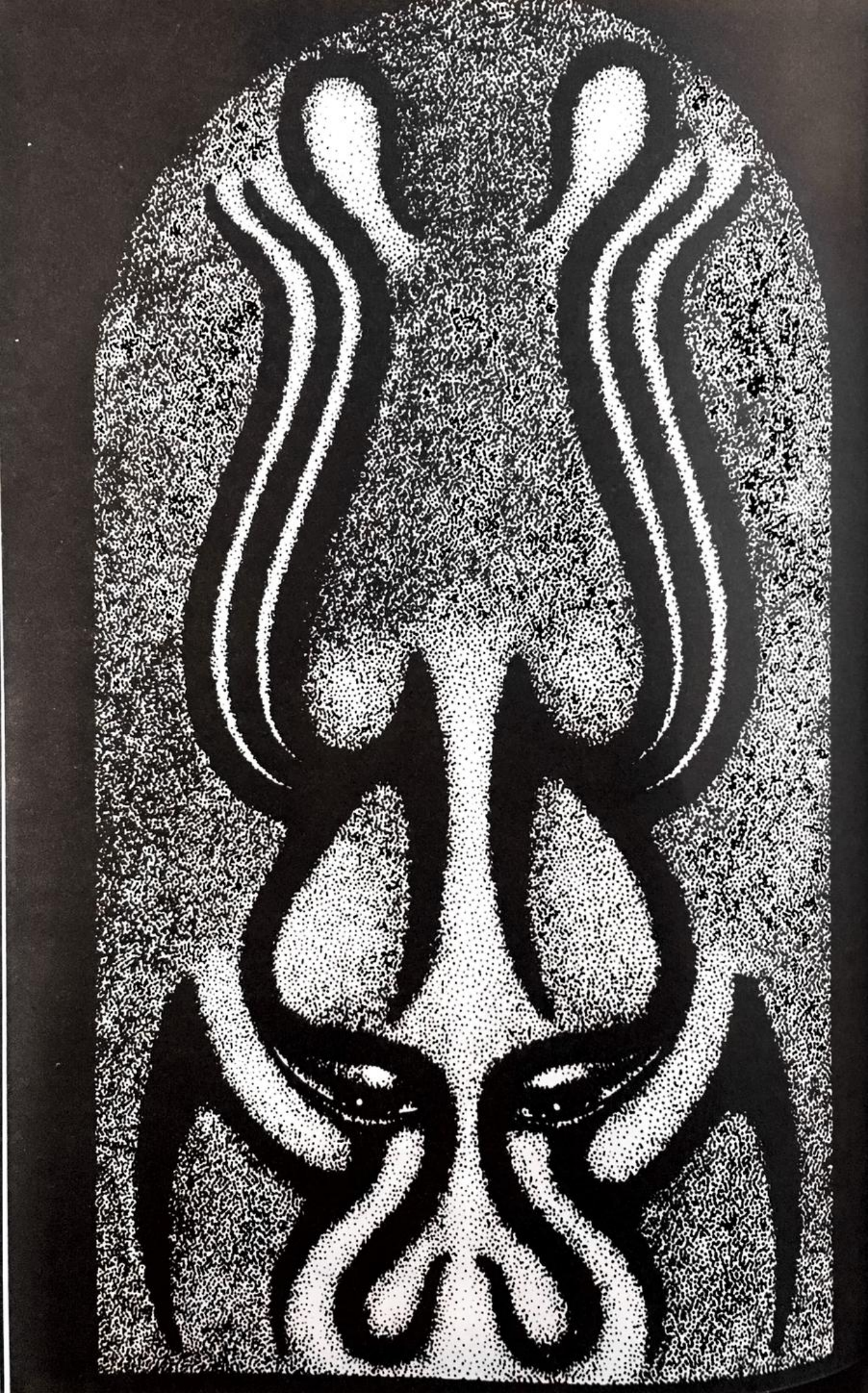
A taça pode ser considerada um receptáculo etéreo da percepção mágica. De todas as armas, é a menos provável de se assemelhar ao objeto físico do qual recebe o nome, embora taças verdadeiras de tinta ou sangue sejam às vezes usadas. Para alguns, a taça existe como um espelho, uma pedra de visão, um estado de transe, um baralho de tarô, uma mandala, um estado de sonho ou um sentimento que simplesmente vem. Essas coisas frequentemente atuam como artifícios para se manter preocupado com algo mais, para que as percepções mágicas possam emergir intocadas pelo pensamento discursivo e pela imaginação. Parte do poder que se acumula nelas pode ser relacionado à autofascinação. A taça adquire uma qualidade auto-hipnótica e provê uma porta através da qual a percepção pode acessar outros reinos.

A baqueta, de forma similar, aparece sob uma profusão de formas. Como um instrumento para auxiliar com a projeção da vontade mágica nos planos etéreo e material, ela pode ser um sigilo de propósito geral, um amuleto, um anel, um mantra de encantamento, ou mesmo um ato ou gesto. Assim como com o pentáculo, há uma virtude em se ter um dispositivo dessa classe que seja pequeno, portátil e permanente, pois o poder se acumula nele com o uso. Assim como a taça, o poder da baqueta é, parcialmente, fascinar as funções superficiais da mente e canalizar as forças escondidas nas profundezas. Como a espada, a baqueta é manipulada de forma a descrever vividamente para a vontade e para o subconsciente o que é demandado deles.

A Lâmpada só recebe esse nome por causa da analogia popular com o espírito da luz. Caos, o substrato definitivo da existência, e Kia, a força vital pessoal, têm iguais probabilidades de serem percebidos como uma impressionante escuridão ou como um brilho e um vazio simultâneos. Como um artifício para canalizar essas forças à consciência mundana do magista, não há limite para as formas que a lâmpada pode assumir. Pode ser qualquer coisa, desde uma ideia de Deus ou do Tao até algum fetiche ou símbolo de aparência primitiva. O caminho do magista é a manifestação do espírito dentro da matéria, e sua técnica principal é a gnose, o focar da consciência através de meios fisiológicos. A lâmpada do magista deve ser algo que o auxilie com sua gnose e receba a força que ele gera. A lâmpada é a arma da inspiração no sentido original da palavra – ela o enche de espírito.

O magista deve ser capaz de realizar qualquer ritual no astral, isto é, exclusivamente pelo poder da imaginação. Ao visualizar fortemente

qualquer uma de suas armas, a ponto de realmente alucinar sua presença, ele extrai tanto a forma etérea da arma quanto os poderes associados dentro de si, voltando-os para a ação. Essas técnicas de mãos livres são a marca de um adepto.



Paradigmas Mágicos

Todo sistema de pensamento e compreensão deriva de uma série de postulados básicos sobre o universo e da relação do homem com ele. Essas ideias e suposições servem para inventar o paradigma ou visão de mundo dominante através do qual uma cultura ou indivíduo interage com seu universo. Aeons são marcados pela passagem de diversos grandes paradigmas de pensamento metafísico, mais do que pela passagem de períodos definidos de tempo histórico. Dentro de cada grande paradigma há paradigmas menores que contribuem com o todo. Por exemplo, na cultura dominante Branca-Anglo-Saxônica-Protestante da Europa e da América, os paradigmas principais são o Protestante e o Ateísta, com seus paradigmas associados de individualismo liberal humanístico e ética trabalhista, e a ciência, com seus paradigmas associados de causalidade e materialismo.

Outras culturas tiveram, e ainda têm, visões de mundo completamente diferentes, de difícil penetração para um forasteiro. O Universo (sendo a criatura obsequiosa que é) tende a prover confirmação para qualquer paradigma no qual se escolha viver. Nós estamos, de certa forma, em um universo criado pelo observador. Ao invés de apenas escorregar casualmente para dentro de uma visão de mundo mágica, é útil considerar os paradigmas alternativos nos quais possamos pretender operar. Como a maioria de nós já existe dentro de um paradigma científico cultural, uma visão mágica moderna deve também incluir isso para ser eficaz em uma civilização tecnológica. Seis paradigmas mágicos alternativos estão listados abaixo, e eles são, de fato, uma mistura estranha de feitiçaria e hiperciência. Todos parecem um pouco malucos de nosso ponto de vista normal, mas nosso ponto de vista normal também se mostra bastante estranho quando examinado de perto.

Todos os paradigmas mágicos desfrutam de alguma forma de ação à distância, seja distância no espaço, no tempo ou em ambos. Embora sejamos incapazes de imaginar como isso pode ocorrer, não devemos

jogar isso pela janela. A ciência pode prontamente demonstrar a ocorrência da ação à distância em nossa realidade considerada comum, tanto pela gravidade e pelo magnetismo quanto pela distorção no espaço/tempo. Na magia, essa realidade não é considerada comum. Na magia, isso é chamado de sincronicidade. Um evento mental, uma percepção ou um ato de vontade ocorre ao mesmo tempo (sincronamente) que um evento no mundo material. A ciência não nega a possibilidade de que informação pura seja transmitida de um lugar a outro; na verdade, o Princípio do Emaranhamento Quântico exige que isso seja possível. É claro, isso sempre pode ser justificado como coincidência, mas a maioria dos magistas ficariam bastante satisfeitos com a habilidade de providenciar coincidências. Os seis paradigmas a seguir buscam explicar o funcionamento dos mecanismos.

O Paradigma Caoetéreo

O universo manifesto é apenas uma ilhota de ordem comparativa boiando em um oceano infinito de Caos ou potência primordial. Além disso, esse caos ilimitado impregna cada interstício de nossa ilha de ordem. Essa ilha de ordem foi aleatoriamente vomitada do caos, e mais cedo ou mais tarde redissolver-se-á nele. Embora este universo seja um evento altamente improvável, ele necessariamente ocorreria em algum momento. Nós mesmos somos a estrutura mais altamente organizada conhecida nessa ilha e, mesmo assim, bem no âmago de nosso ser, há uma fagulha desse mesmo caos que origina a ilusão deste universo. É essa fagulha de caos que nos anima e nos permite realizar magia. Não podemos perceber o Caos diretamente, pois ele contém simultaneamente o oposto de qualquer coisa que possamos pensar que ele é. Podemos, no entanto, ocasionalmente vislumbrar e usar a matéria parcialmente formada que só tem uma existência probabilística e indeterminada. A essa matéria chamaremos de éteres.

Se isso faz com que nos sintamos melhores, podemos chamar esse Caos de Tao ou Deus, e imaginar que ele é benevolente e de temperamento humano. Há duas escolas de pensamento na magia. Uma considera que o agente formador do universo é aleatório e caótico; a outra, que é uma força de consciência espiritual. Como essas só têm a si próprias para fundamentar suas especulações, elas estão basicamente dizendo que suas próprias naturezas são aleatórias e caóticas ou espiritualmente conscientes. Eu mesmo estou inclinado a enxergar que minha consciência espiritual é aleatórica e caótica, de uma forma agradável.

Manipulação da Probabilidade

Esta é uma versão muito mais modesta e muito menos cosmicamente pretensiosa do primeiro paradigma. Há um ponto em algum lugar na gênese de qualquer evento no qual sua realidade futura é incerta. O universo não é uma estrutura mecânica automática; há um nível de desorganização dentro do qual o próprio universo não sabe o que está prestes a fazer. A informação não é previsível, mesmo nos próprios eventos. Por mais bizarro que pareça, há inclusive uma formulação matemática precisa dos limites dessa desorganização, o Princípio da Incerteza de Heisenberg. Eventos na mente certamente desfrutam de uma qualidade similar: são imprevisíveis e surgem sem causa aparente. Há suspeitas, inclusive entre cientistas, de que há uma variável oculta que faz com que o evento se materialize de uma forma em particular, dentre diversas possibilidades. Suspeita-se que essa variável oculta seja consciência ou informação. A consciência, então, pode estar controlando como os eventos indeterminados de fato materializar-se-ão. Armado com essa ideia e aplicando sua magia sobre o ponto crítico, o magista pode engendrar algumas coincidências impressionantes.

Teoria do Campo Mórfico

A hipótese inovadora e extraordinária da causação formativa provê um excelente paradigma mágico. Em poucas palavras, ela afirma que sempre que um novo evento ocorre no universo ele predispõe todos os eventos similares subsequentes a ocorrerem da mesma forma, por ação de um "campo mórfico" presente de forma ubíqua pelo espaço e pelo tempo. A hipótese não se importa que o motivo do evento em si ocorra inicialmente, mas sugere que assim que ocorre ele gera esse campo mórfico, que aumenta as chances de ocorrer novamente. Isso garante uma base lógica para boa parte da magia.

Clarividência, por exemplo, é a influência de um campo mórfico deixado por um evento no passado distante ou recente. Apenas a profecia, sempre a mais duvidosa das artes mânticas, não se encaixa nesse esquema. Atavismos, entidades, deuses e demônios representariam os campos mórficos deixados por animais e pensamentos humanos. A magia de correspondência se torna a representação deliberada de um evento em miniatura, produzindo um campo mórfico que faça com que o evento desejado ocorra em outro lugar. Se imaginar um evento

é suficiente para gerar um pequeno campo mórfico, está explicada a eficiência da visualização.

A religião considera a visão de que a consciência precedeu a vida orgânica. Supostamente eram os deuses, forças angelicais, titãs e demônios que davam as cartas antes da vida material se desenvolver. A ciência contempla a visão oposta e considera que grande parte da evolução orgânica ocorreu antes que o fenômeno da consciência aparecesse. A magia, que dá mais atenção à qualidade da consciência em si, considera uma visão alternativa e conclui que formas orgânicas e psíquicas evoluem sincronamente. Conforme ocorre a evolução orgânica, um campo psíquico se forma para retroalimentar as formas orgânicas. Dessa forma, cada espécie de ser vivo tem seu próprio tipo de forma psíquica ou essência mágica. Essas egrégoras podem ocasionalmente ser sentidas como uma presença, ou mesmo vislumbradas na forma da espécie pela qual zelam. Aqueles que percebem a egrégora humana normalmente a descrevem como Deus. A comunhão com campos mórficos de bestas é de grande importância para o xamã e para o feiticeiro, pois transporta conhecimentos íntimos sobre a verdadeira criatura e permite que o magista obtenha certo poder sobre a espécie. Também pode permitir que se aproprie de certos poderes da besta, particularmente no plano etéreo. Essa é a razão por trás da ocorrência em todo o mundo do totemismo entre povos caçadores e da prevalência de deuses com cabeças de animal e corpos de homens na maioria das mitologias.

Os magistas consideram que toda a vida neste mundo contribui para e depende de uma enorme egrégora composta, que é conhecida por vários nomes, como a Grande Mãe, a Anima Mundi, o Grande Arconte, o Diabo, Pã e Baphomet.

Universo Criado pelo Observador

Temos o hábito de considerar a vontade e a percepção como funções separadas de nossa consciência ou do nosso discernimento. Realmente, nossa vontade e nossa percepção parecem ser as propriedades mais básicas de nosso ser. No entanto, experimente fazer as seguintes suposições:

Tudo que percebemos é real (não absurdo).

Tudo que não podemos perceber não existe (pelo menos não para nós).

Tudo que desejamos que não chega à nossa percepção não foi vontade, e sim um simples desejo fracassado.

Então Vontade e Percepção São A Mesma Coisa.

Olhe ao seu redor por um momento; todo o seu universo é exatamente como você desejou e percebe. Tudo é uma criação da sua crença. Até mesmo outras pessoas podem ser consideradas invenções de sua crença nelas. É claro, as crenças que sustentam o universo devem ser bem enraizadas, não sendo submissas a simples desejos, embora verdadeiros atos de vontade/percepção possam mudar partes delas. Isso provê um modelo mágico no qual tudo é permitido, embora possa ser abominavelmente difícil. Austin Spare trabalhava com frequência nesse paradigma, antecipando em meio século o desenvolvimento da não-objetividade, uma das diversas interpretações da teoria quântica. Isso sugere que é o próprio ato de percepção ou medida sob vontade que, na verdade, cria os eventos. Magicamente, é ao tocar nos níveis mais profundos da consciência e da crença que os eventos criativos se iniciam.

O Universo Holográfico

Para especificar a posição de uma partícula com absoluta precisão, precisaríamos também especificar a posição relativa de todas as outras partículas do universo. No modelo do universo holográfico, essa ideia é levada um passo além; cada partícula no universo está, na verdade, conectada a todas as outras partículas por alguma forma de conexão instantânea. Essa conexão tem sua formulação matemática no Princípio do Emaranhamento Quântico. Hipóteses desse tipo são normalmente chamadas de "teorias de *bootstrap*"*, pois sugerem que tudo é a causa de tudo – o universo está se sustentando pelas alças de suas próprias botas. Qualquer mudança em qualquer lugar em um universo holográfico como este seria, em teoria, detectável em toda parte, instantaneamente. Tal forma oculta de comunicação instantânea é a própria substância da magia.

* N.T.: *Bootstrap* significa *alça de bota*. O termo em inglês é usado comumente no meio científico, mesmo nos textos em língua portuguesa.

A rede de conexões entre todos os eventos pode ser vista como uma realidade de ordem superior, o holograma. A parte da realidade da qual estamos normalmente cientes é apenas uma projeção deste, o hológrafo. A sincronicidade e todos os demais paradigmas mágicos pressupõem que haja alguma forma de transferência de informação que podemos aplicar de formas deveras incomuns pelo espaço e pelo tempo. Embora seja difícil imaginar como a matéria ou a energia podem se comportar dessa forma, não há razão pela qual a informação pura em si não possa ser direcionada a fazer isto. A informação pura não tem peso nem força; portanto, nada poderia prevenir sua passagem instantânea para qualquer lugar, ou talvez qualquer tempo. É provável que em algum lugar dentro da psique e dentro do emaranhamento quântico, subjacente à realidade física, haja algo agindo como transmissor e receptor dessa informação pura.

Isso poderia, por exemplo, explicar por que fenômenos psíquicos podem ser percebidos mas não podem ser facilmente registrados de forma objetiva, como qualquer um que tenha tentado fotografar ou gravar fantasmas compreenderá. Também confirmaria o lugar-comum mágico de que é mais fácil fazer um homem ir parar debaixo de um peso de dezesseis toneladas do que fazer um peso de dezesseis toneladas cair sobre um homem. A informação necessária é infinitamente menor no primeiro caso; a não ser, é claro, que se possa enfeitiçar o operador do guindaste exatamente no momento certo.

Dimensionalidade Superior

Nos encontramos em um universo que é, no mínimo, quadridimensional. Para ser perceptível a nós, um evento deve ter um deslocamento tanto no tempo quanto no espaço. Um pedaço de papel que tenha apenas duas ou três dimensões, isto é, que não possua espessura, ou que exista por um período de tempo imperceptivelmente curto, não pode fazer parte de nosso universo. Embora normalmente pensemos em termos de uma realidade tridimensional, essa deve ser no mínimo uma realidade quadridimensional, mesmo que o tempo pareça ter uma qualidade distinta para nossa percepção. Nós normalmente esquecemos de incluir o tempo em nossos conceitos, pois tomamos por certa a simultaneidade; presumimos que coisas existem no mesmo intervalo de tempo e que elas persistirão.

Considere por um momento que haja uma quinta dimensão que somos incapazes de perceber com nossos sentidos. Considere também que todos os fenômenos são pentadimensionais. Como os fenômenos

pentadimentionais mostrar-se-iam à nossa percepção quadrimensional? Um ponto da quinta dimensão não seria perceptível em quatro dimensões. Isso pode explicar por que partículas fundamentais ou quarks não podem ser observados individualmente. Dimensionalidade superior também pode resolver outros problemas da física, como a violação de paridade e certas propriedades do vácuo. Uma linha da quinta dimensão apareceria para nós somente como um ponto. Uma superfície pentadimensional apareceria como uma linha em nossa realidade. Um "objeto sólido" pentadimensional seria percebido como uma superfície, e as coisas que aparecem para nós como objetos sólidos em nossa realidade seriam manifestações de verdadeiros sólidos pentadimensionais, para os quais não temos nomes. Pontos, linhas, superfícies e "objetos sólidos" não existem de verdade nessa quinta dimensão mais do que pontos, linhas e superfícies existem na geometria quadridimensional convencional, exceto como idealizações.

Portanto, se houver cinco dimensões, tudo aquilo que percebemos como objetos sólidos existentes em "nossa realidade" é apenas a forma como objetos pentadimensionais aparecem para nós. Isso pode parecer uma complicação sem sentido, mas serve para demonstrar que podemos estar vivendo em uma realidade pentadimensional, embora sejamos incapazes de percebê-la como ela é. Quais seriam as consequências se este fosse o caso? Na verdade, isso explicaria muito além de alguns problemas obscuros da física fundamental. Primeiramente, explicaria o motivo de parecermos viver em um mundo de efeitos ao invés de em um mundo de causas. Parecemos capazes apenas de medir efeitos. Não temos ideia de como qualquer coisa causa qualquer outra coisa de forma definitiva. Todas as nossas chamadas leis da física são apenas catálogos de efeitos que aprendemos a esperar. Nosso poder de realmente causar eventos é ilusório. Nós simplesmente organizamos as coisas para tornar certos efeitos mais prováveis, mas não conseguimos tomar as rédeas das raízes das causas em si. Isso não seria nada surpreendente se fôssemos incapazes de interagir com todas as dimensões de um evento. Como dizem os Kabbalistas, o mundo causal existe como uma dimensão oculta.

Uma quinta dimensão à qual a psique tenha algum acesso limitado explicaria todos os fenômenos mágicos e ocultos, sem exceção. Informação se movendo por uma quinta dimensão poderia se manifestar em qualquer ponto no tempo ou espaço convencional. Telepatia, necromancia, clarividência e premonição são explicados de uma só vez. Transformações causadas na quinta dimensão apareceriam como efeitos na realidade convencional; telecinese e todas as formas de

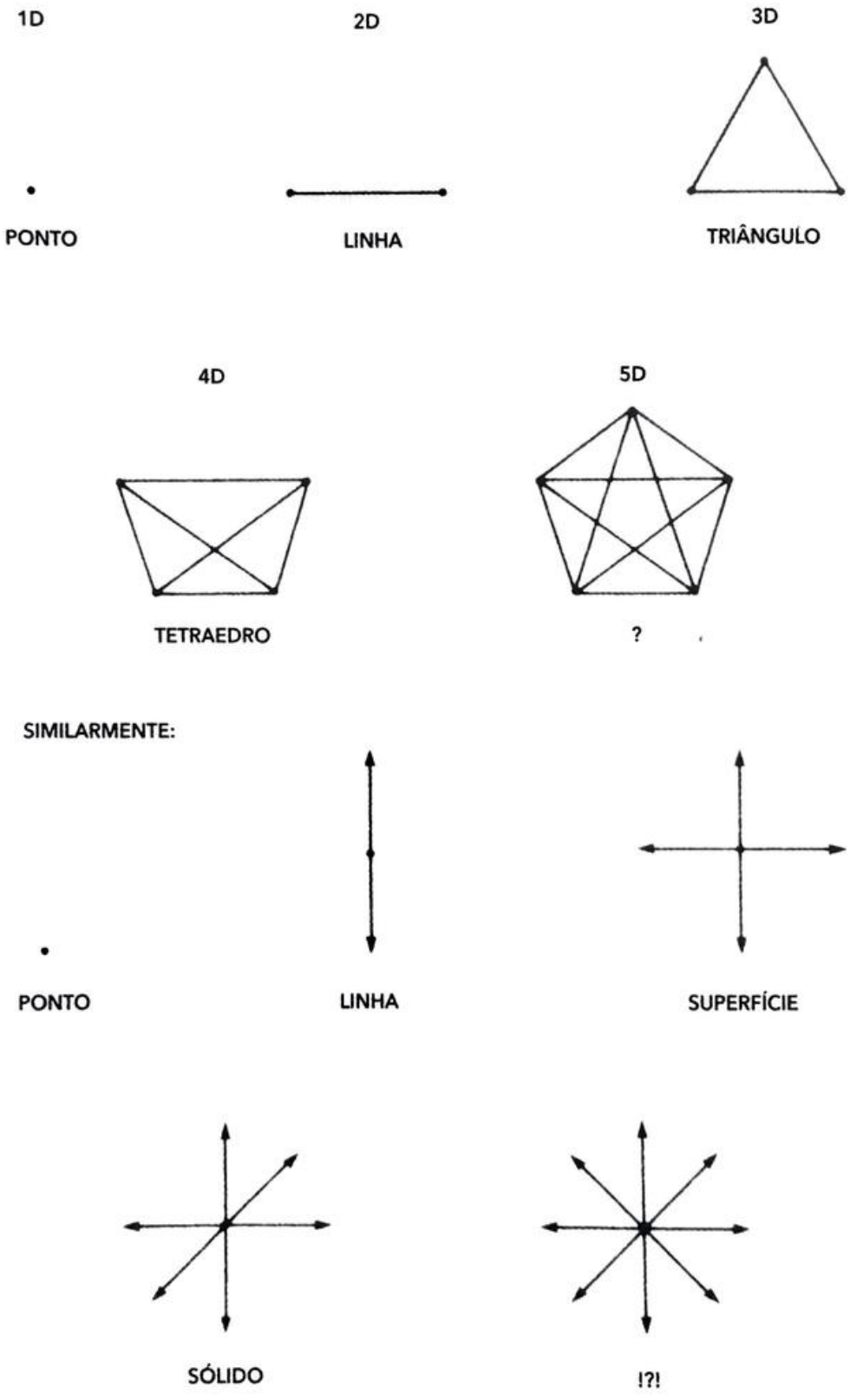


Figura 1. A evolução das formas por diversos níveis dimensionais.

lançamento de feitiços e encantamentos se tornam possíveis dessa forma. Tentar fazer essas coisas ocorrerem no mundo convencional ao providenciar que efeitos ocorram é um processo trabalhoso, que demanda muito tempo. Se pudéssemos obter acesso ao mundo causal, poder e possibilidades infinitos far-se-iam disponíveis em um piscar de olhos, se ainda estivéssemos interessados.

O objetivo deste estudo não é reconciliar a ciência e a magia, mas sim demonstrar que há alternativas ao irracionalismo quando se trata de erguer a base teórica de um *modus operandi* mágico. Se a ciência viesse a investigar a magia com seriedade, o resultado seria desastroso. A humanidade se mostrou completamente incapaz de lidar com responsabilidade até mesmo com uma substância moderadamente perigosa como o plutônio. Imagine o que faria com feitiçaria aprimorada por máquinas, ou mesmo com telepatia simples e confiável. É interessante para a sobrevivência da espécie que os ocultistas continuem a ridicularizar e desacreditar suas próprias artes aos olhos da ciência ortodoxa.

O autor tem uma certa preferência por paradigmas de dimensionalidade superior, até porque a evolução das formas regulares mais simples através da dimensionalidade superior leva a símbolos profundamente familiares, mostrados em conjunto na figura 1.

A maioria dos paradigmas mágicos prevê um universo total composto de três realidades.

- Realidade Primária: O Vazio, Caos, Ain Soph Aor, Deus, o Empírico, Universo B, o Méon, o Pleroma ou Plenum, Mummu, o Nagual, o Mundo Arquetípico ou Formativo, a 5ª Dimensão, Mente Cósmica, o Holograma, a Noite de Pã, Hiperespaço, Acausalidade, Reino Quântico.

- Realidade Secundária: Os Éteres ou Astral, Probabilidade, os Deuses, Campos Mórficos, o Mundo das Sombras, o Lado, o Vento, a Luz Astral, Potência, Aura, Centro da Natureza.

- Realidade Terciária: O Mundo Físico ou Material, Malkuth, Universo A, o Tonal, a 4ª Dimensão, o Corpo de Deus, o Hológrafo, Causalidade.

E é uma característica adicional de todos os paradigmas mágicos que haja uma equivalência entre microcosmo e macrocosmo. O que está no alto é como o que está embaixo. Assim, o homem contém uma parte das realidades primária e secundária, além de seu ser físico.

Anedotas

Cada uma destas histórias dos registros do autor é interessante porque ilustra uma técnica em particular ou a gênese de ideias em particular que aparecem neste livro. Em alguns casos, detalhes de locais precisos são omitidos ou nomes são alterados para proteger indivíduos. No limite do possível, os eventos são apresentados exatamente como ocorreram para mim.

Talvez seja porque eu tenha nascido e crescido próximo àquela parte dos South Downs que abriga um antigo templo Romano-Britânico em Chanctonbury e uma fortaleza Templária em Steyning. Ou talvez porque eu tenha uma mãe médium. Não sei, mas ainda me lembro de encontrar entidades estranhas em sonhos de infância que eram como campos de força elementais, e de ter um interesse persistente em bruxaria desde o início de minha adolescência. E lembro claramente da primeira noite em que tentei fazer algo acontecer. Eu estava sujeito às frustrações adolescentes normais, oriundas principalmente do sexo, e costumava ter acessos de raiva que eu achava tremendamente empolgantes e hilários. Eu às vezes pegava alguns itens da coleção de espadas e machados velhos que eu tinha autorização para ter no meu quarto e saía por aí brandindo-os no ar e entrando em uma fúria incontrolável, só porque sim. Em uma tarde, empolgado dessa forma, saí para dar um passeio, ainda alterado por uma dessas fúrias. A alguma distância de mim, vi uma vítima adequada, que não desconfiava de nada, vestindo o que parecia ser um uniforme de inspetor de ônibus. De cerca de trinta metros de distância, eu deliberadamente disparei um raio de energia contra ele, apontando silenciosamente e concentrando em suas costas. Quase imediatamente ele pulou, como se houvesse levado um chute violento nas costas. Ele se virou, chocado e surpreso, para me encarar; e eu, também chocado e surpreso, fingi indiferença. Ele então disfarçou seu embaraço e partiu em outra direção. Sinceramente, espero que não tenha ficado nenhum efeito duradouro. Eu estava

motivado por nada além de vandalismo adolescente e curiosidade, e raramente voltei a fazer isso.

Minhas próximas descobertas ocorreram quando experimentei alucinógenos fortes na faculdade. Eu esperava que eles fossem me mostrar minha alma verdadeira, o centro do ciclone, por assim dizer. Ao invés disso, eu vi que no núcleo mais interno do meu ser havia somente o poder da vontade e o poder da percepção. Todo o resto era anexo e poderia ser retirado. Eu comecei a ver que, sob a aparente ordem da matéria, havia uma força criativa, caótica e mágica em operação. A princípio, essas compreensões me assustaram, e levei alguns anos para aceitá-las e confirmá-las.

Neste meio tempo, comecei a meditar. No início eu pensava que a meditação só havia me trazido calma, pois eu não exigia muito mais dela. Mais tarde vim a perceber que ela me trouxe um grau considerável de controle, que mostrar-se-ia útil de muitas formas. Comecei a registrar meus sonhos e descobri que um mundo fantástico poderia se abrir com perseverança. Por diversas vezes sonhei sobre coisas em particular que haviam acabado de ocorrer com minha mãe, com absoluta precisão. Encorajado, comecei a tentar encontrar minhas mãos em sonhos, como uma preliminar para viagens astrais deliberadas. Foi então que encontrei o Censor Psíquico. Há alguma parte da mente que tem absoluta certeza de que essas experiências são inalcançáveis. O censor faz quase tudo para evitar que se experimente ou que se lembre ter experimentado fenômenos de outro mundo. Levei muitos meses para passar desse obstáculo, mas o resultado valeu muito a pena.

Uma noite, um parente morto há tempos me apareceu em um sonho. Isso foi o suficiente para que eu me alarmasse e entrasse em ação. Imediatamente encontrei minhas mãos e as afastei e, subitamente, alguma parte de mim estava em um lugar que me preparei para visitar, a vinte e quatro quilômetros de distância. A viagem foi instantânea e similar à sensação de irromper através de um balão. Em todas as experiências subsequentes foi a mesma coisa: subitamente, contra uma enorme resistência, eu arrebento uma espécie de membrana, e me é permitido estar em um lugar desejado e observá-lo por alguns momentos antes de ser puxado de volta. Os detalhes dos alvos são sempre exatamente como deveriam ser, sem as distorções oníricas normais. Em uma ocasião em que pensei ter errado, subitamente

percebi que havia chegado de ponta-cabeça ao local, que em todos os outros aspectos estava correto nos mínimos detalhes.

Por volta dessa época, comecei a brincar com a Postura da Morte de Austin Spare e com seus sigilos. Não me esquecerei da primeira vez que tentei experimentar um atavismo animal através de sigilos. Eu havia preparado, alguns dias antes, um sigilo para adquirir o karma de um gato. Tendo me concentrado nele por algum tempo e não obtendo resultado algum, eu já havia mais ou menos esquecido desse assunto numa noite em que andava por um beco mal iluminado em minha cidade natal. Vislumbrei algo se movendo à minha direita, e quando me virei encontrei um gato vira-latas enorme, gordo, sentado sobre um batente de portão. No momento em que nossos olhos se encontraram, algo indescritível lampejou entre nós, e subitamente eu saí correndo pela escuridão, gemendo e guinchando como um felino, completamente possuído. Apenas a ausência de sujeira em minhas mãos me convenceu, posteriormente, de que eu não estava andando de quatro.

No prédio em que eu vivia na época na cidade grande havia um sujeito que estava progressivamente se afundando na loucura. Vamos chamá-lo de Ron. A maioria dos psiquiatras teria diagnosticado Ron como esquizofrênico paranoide. Seus comportamentos eram bizarros ao extremo. Ele ouvia vozes continuamente e imaginava perseguição das fontes mais improváveis. Um dia ele me fez uma visita, talvez atraído por rumores sobre meus interesses estranhos. Ele estava vestido com talvez cinco conjuntos de roupas, morrendo de fome e quase completamente louco. Ele estava há algum tempo acampando em um matagal para evitar os demônios em seu apartamento. Depois de deixá-lo o mais confortável possível, pensei que eu poderia talvez tentar fazer o possível para ajudar.

Entramos em um quarto que eu havia preparado para diversos experimentos mágicos e apliquei nele os procedimentos padrão de exorcismo. Nada funcionava. Ron ficou muito defensivo e não parava de balbuciar um fluxo de disparates dissociados. Nada o fazia manifestar os demônios dos quais reclamava, para que pudessem ser banidos. Exasperado, decidi ser eu o seu demônio. Avancei em sua direção, rosnando e xingando, ameaçando-o com armas e palavras, lançando sobre ele tudo do qual ele vinha reclamando. Por alguns minutos, me tornei sua paranoia. Vestindo robes estranhos em um quarto escuro cheio de enxofre queimando, antagonizei sua alma e evoquei sobre ele todo o inferno. O efeito foi impressionante. Ele se abriu e ficou

completamente lúcido e razoável, tentando conversar para sair daquela situação, fazendo todo o sentido e com lógica impecável, com as respostas emocionais corretas. Nesse ponto, encerrei a cena e tirei nós dois daquela câmara sufocante. Ron ficou normal por mais vinte minutos, durante os quais ele tentou decidir como iria reconstruir sua vida. Quando esses minutos estavam terminando, ele começou a escorregar de volta a seu modo insano, e quando subitamente decidiu sair, já estava completamente louco novamente. Meu maior arrependimento foi não ter os recursos para detê-lo e tentar fazer algo mais por ele. Como dizem os curandeiros, um homem com uma doença na cabeça pode ser ajudado, mas um homem com uma "alma ruim", ou seja, um caso mental de longa data, normalmente se mostra intratável. Eu só voltei a ver Ron rapidamente mais uma vez, depois dos psiquiatras terem dado um jeito nele, e ele parecia um repolho. Resta a esperança de que fossem apenas sedativos.

Por volta dessa época, tive meus primeiros sucessos com a postura da morte de Spare. Depois de alguns meses de prática, subitamente entrei em um estranho estado de êxtase, no qual me emocionei mais do que poderia imaginar, e que parecia ser o portal para certas experiências mágicas. Me vi flutuando como um ponto de consciência completamente fora do meu corpo, e fui capaz de examinar a bola de força ectoplásmica que cada um de nós contém no plexo solar.

Minha capacidade de ter furiosos ataques de cólera se reafirmava quando a situação se complicava. Uma vez, perdi minhas chaves da porta na confusão do meu apartamento, e estava atrasado para um compromisso. Ataquei cômodo por cômodo, revirando cada possível esconderijo, sem resultados, ficando cada vez mais furioso. No fim das contas, fiquei no centro do cômodo principal e gritei e rosnei minha frustração. Subitamente as chaves apareceram do nada, perto do meu ombro direito, e caíram no chão. Peguei-as sem pestanejar e saí rapidamente pela porta da frente. Já estava a uns cinquenta metros de distância quando a força total do que havia acontecido se assentou em minha mente pensante. Isso ainda costuma me dar calafrios.

Pouco depois, parti em uma viagem de baixo custo pelo mundo. Essa se mostrou uma excelente forma de afiar habilidades mágicas. Longos períodos de inatividade forçada atravessando desertos e longos períodos de tranquilidade nas montanhas do Himalaia parecem

despertar uma capacidade de telepatia. Evitar os perigos associados às viagens baratas é um estímulo adicional.

Se a vida humana já é precária na Índia, a vida de um cachorro indiano deve ser um dos estilos de vida mais exigentes e competitivos que há. Consequentemente, cachorros Indianos desenvolveram uma inteligência raramente equiparada por seus parentes inchados e mimados dos países ocidentais. É preciso ser meio psíquico para conseguir sobreviver como um cachorro na Índia, e vários dos que eu encontrei realmente eram. Um, em particular, deixava de lado o que quer que estivesse fazendo e viria a mim dentro de alguns minutos se eu pensasse atentamente sobre ele.

Havia muitos monges Budistas tibetanos em uma vila de uma montanha onde fiquei. As pessoas de lá são creditadas com algumas habilidades bastante extraordinárias. Um dia, sentado no alto de um prédio baixo com vista para o mercado, decidi ver se conseguiria influenciar um deles. Escolhendo aleatoriamente um dos monges de manto vermelho e cabeça raspada enquanto ele entrava no mercado, ordenei que ele parasse. Ele o fez, apesar do fato de estar de pé no meio da rua. "Vire-se", pensei. Ele obedeceu. Deixei que ele andasse dez metros na direção de onde veio, e então projetei novamente a sugestão. Mais uma vez, ele retraçou seus passos após se virar novamente. Quando voltou à posição original, enviei a mensagem a ele uma terceira vez. Com isso ele parou, se olhou de um jeito confuso, balançou a cabeça e andou determinadamente em seu caminho original. Eu o havia perdido. Pensando sobre isso mais tarde, suponho que ele não deveria ser tão esperto. Esses monges passam o dia todo meditando, e não é de se espantar que sejam receptivos a esse tipo de coisa.

Depois de retornar à Inglaterra, descobri que fungos de outono eram assunto de muito interesse. Um colega feiticeiro me levou para sair no começo da temporada, e colhi um punhado do sacramento supracitado, que comi fresco. Cerca de uma hora depois, deitado no sótão de meu amigo, uma magnífica e bela visão mostrou-se a mim. Era de um corpo brilhante e segmentado, rodeado por fabulosas asas diáfanas. Ele girou à minha frente, de forma que pude inspecioná-lo por alguns momentos, e então se foi. Apenas quando fui caçar cogumelos uma segunda vez vim a perceber o que era a visão. Na segunda caça aos cogumelos, observei que vários pequenos mosquitos zumbiam entre os cogumelos. Quando colocamos alguns dos cogumelos para secar em um papel, diversas larvas minúsculas emergiram. Engoli várias delas na primeira dose e, de certa forma, captei seu ser. Terei eu conhecido o Senhor dos Mosquitos?

Essas são apenas algumas das experiências mais fáceis de explicar que me ocorreram ao longo dos meus anos de envolvimento com magia. Muitas centenas de ocorrências de telepatia, premonição, coincidência e lançamento de feitiços não devem ter sido registradas. Já não considero essas coisas estranhas e incomuns. O maior mistério para mim agora é por que essas coisas não estão sempre acessíveis e disponíveis para nós o tempo todo. Considero que qualquer um que esteja preparado para perseverar contra sua própria resistência a esses fenômenos, "o censor psíquico", obterá resultados.

Catastrofismo e Magia

Catastrofismo é uma ferramenta matemática que permite que mudanças descontínuas súbitas sejam representadas em um modelo topológico. A topologia é às vezes chamada de "geometria da folha de borracha", na qual uma forma pode ser distorcida de qualquer maneira, desde que suas características básicas permaneçam inalteradas. A teoria oferece uma descrição qualitativa, mas não quantitativa, de como uma mudança súbita provavelmente ocorrerá. Ela nos diz que algo de incomum é esperado sob determinadas condições, mas não nos diz exatamente quando esperar. Ela nos diz, no entanto, como provocar catástrofes. A teoria é aqui aplicada a situações como iniciação, iluminação e conversão religiosa, nas quais há uma súbita mudança de estado. Em cada caso, a teoria descreve a situação satisfatoriamente, e também despeja muito de inesperado e valioso. Originalmente, foi meu gosto por sabedoria pérfida que atraiu minha atenção a uma teoria que a maioria dos matemáticos ainda considera "magia negra"; mas, como descobri que ela tem alguma aplicação para a magia, apresento-a a seguir.

CATASTROFISMO

Usarei principalmente o modelo de catástrofe em cúspide mostrado na figura 2. A folha com a dobra é a superfície de catástrofe através da qual um ponto representando um comportamento pode se mover. A direção Z é o eixo do comportamento, e quanto mais elevado estiver o ponto sobre a superfície em relação a esse eixo, mais ele exibirá aquele comportamento em particular. A é o ponto mais alto, B é um pouco mais baixo, D é ainda mais baixo, e C é o mais baixo dos pontos. O eixo Y é um fator de controle que tende a mover o comportamento de D para B ou de C para A quando aplicado. O eixo X é um segundo fator de controle que causa catástrofes. Quando há um grande fator de X, qualquer mudança de A para C ou no caminho oposto não será suave, e sim uma mudança súbita, conforme o ponto cai da beirada da dobra e retorna a uma outra parte da superfície. Dessa forma, se o comportamento estiver no ponto B ou D, uma mudança nas quantidades de X ou Y só causará mudanças suaves e contínuas. No entanto, se o comportamento estiver no ponto A ou C, qualquer grande mudança em Y resultará em uma mudança catastrófica quando o ponto cair da dobra.

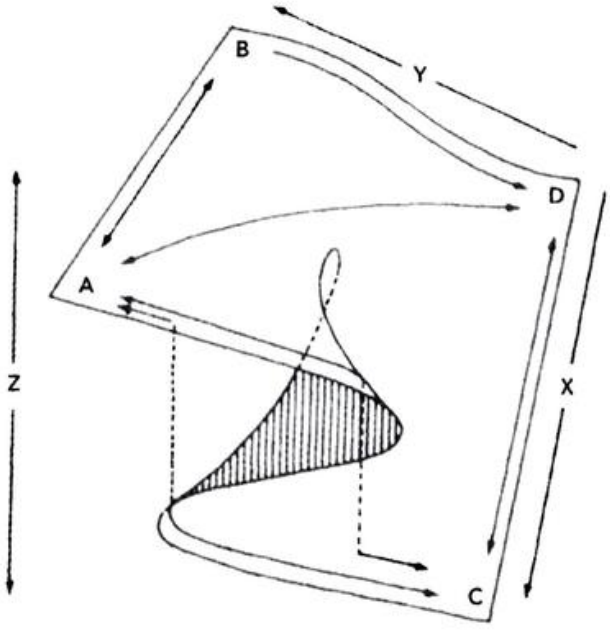


Figura 2. O modelo do catastrofismo.

Aplicações do Catastrofismo: Visões de Mundo Ocultista X Materialista

Este modelo representa a visão de mundo ocultista contra a materialista. Os fatores de controle são Y, a quantidade de experiências mágicas de que o sujeito se lembra ter percebido; e X, o grau de inflexibilidade mental ou rigor sobre o que lembra ter percebido. Vide figura 3.

As Transições: B ↔ D; uma oscilação característica do ocultismo popular, em que cada migalha de bobagem desprovida de aceitação crítica muda a mente da pessoa pelos poucos dias que esta é capaz de se lembrar.

D → C; uma crescente sofisticação da perspectiva do materialismo, causada por estudo e racionalização científicos.

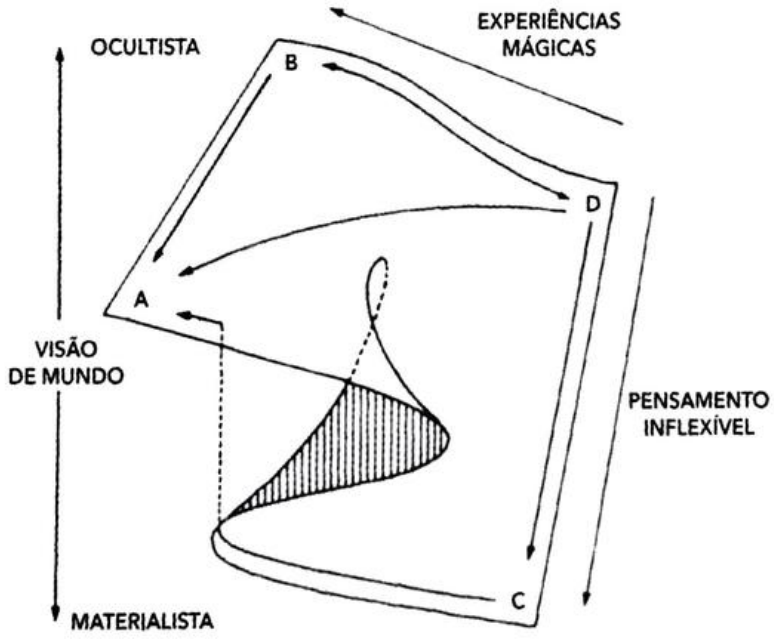


Figura 3. O catastrofismo aplicado às visões de mundo ocultista e materialista. Aqui os pontos representam o seguinte: A) ocultista de pensamento inflexível; B) materialista de pensamento inflexível; C) ocultista de pensamento maleável; e D) materialista de pensamento maleável.*

* N.E.: A legenda da figura 3 está traduzida exatamente como consta na versão original em inglês. Recomendamos, no entanto, atentar quanto a uma possível troca acidental entre os itens (B) e (C).

B → A; uma crescente sofisticação da perspectiva do ocultismo, causada por estudo e racionalização mágicos.

D → A; um crescimento gradual de um ponto de vista oculto, causado por estudos de teorias mágicas e exposição a experiências mágicas.

C → A; uma súbita e descontínua mudança na visão de mundo ocultista, causada pela exposição a experiências mágicas.

Transições que se afastem de A são improváveis, pois envolveriam a eliminação de experiências da memória. Qualquer esquema de treinamento mágico tem como objetivo produzir o estado A, no qual o sujeito pode ser judicioso sobre a experiência oculta. Alguns mestres insistem em um curso de treinamento mental que inicialmente força o pupilo ao estado C, para que ele então possa fazer a revisão catastrófica de visão de mundo até chegar a A, ao ser exposto a experiências mágicas. Eu costumo considerar a rota D → A (um aumento gradual tanto na objetividade quanto na experiência) o caminho mais fácil de se engendrar, embora o propósito geral deste livro seja provocar mudanças do tipo B → A.

Aplicações do Catastrofismo: Mudança de Crença

Também podemos usar o modelo da catástrofe para mostrar uma mudança de uma crença para outra. Os fatores de controle são Y, comprometimento emocional a uma crença ou a outra; e X, racionalidade e irracionalidade, conforme mostrado na figura 4. Os tipos de crença (I) e (II) podem variar do ideológico ao religioso, incluindo até mesmo crenças como a descrença.

As Transições: A ↔ B e C ↔ D representam apenas o enfraquecimento e o fortalecimento de crenças através do aumento ou diminuição da racionalidade. Esse aumento da crença com a irracionalidade corresponde ao revivalismo religioso e ao nacionalismo.

B ↔ D: representa oscilação entre as crenças (I) e (II), mantidas racionalmente, com base emocional.

A ↔ C: representa mudança catastrófica da irracionalidade entre as crenças (I) ↔ (II), causadas por mudança no comprometimento emocional, como por exemplo uma conversão religiosa.

A ↔ D e B ↔ C: são possíveis.

Um fenômeno adicional pode ser mostrado na superfície da catástrofe – o da bifurcação ou divisão, como mostrado na figura 5. Essa figura mostra como uma descida à irracionalidade produz duas possibilidades para fortes crenças, que são muito instáveis no que tange o comprometimento emocional. Essa é uma técnica que tem suas aplicações na magia.

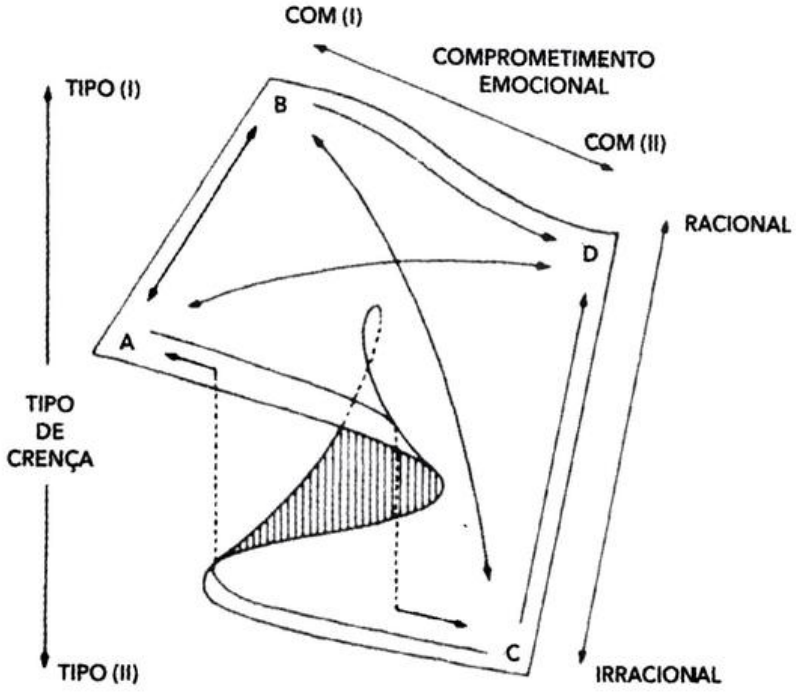


Figura 4. Catastrofismo aplicado à mudança de uma crença para outra. A e C representam fortes crenças que são tanto emocionais quanto irracionais. B e D representam crenças que são emocionais e racionais. Perceba como os elementos de racionalidade causam uma diminuição na força das crenças.

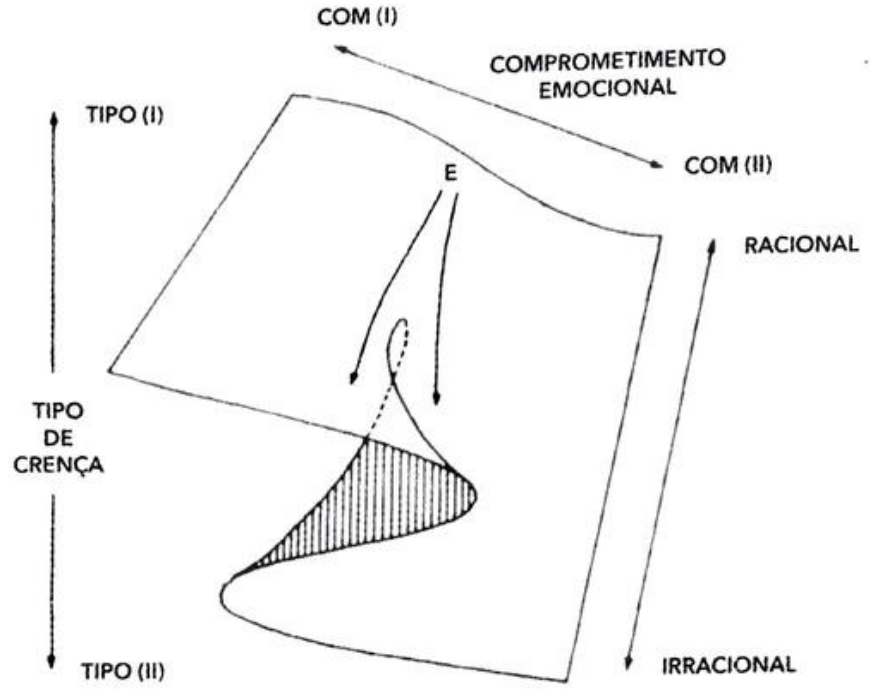


Figura 5. Esta é uma extrapolação da figura 4 e mostra o fenômeno da bifurcação ou divisão.

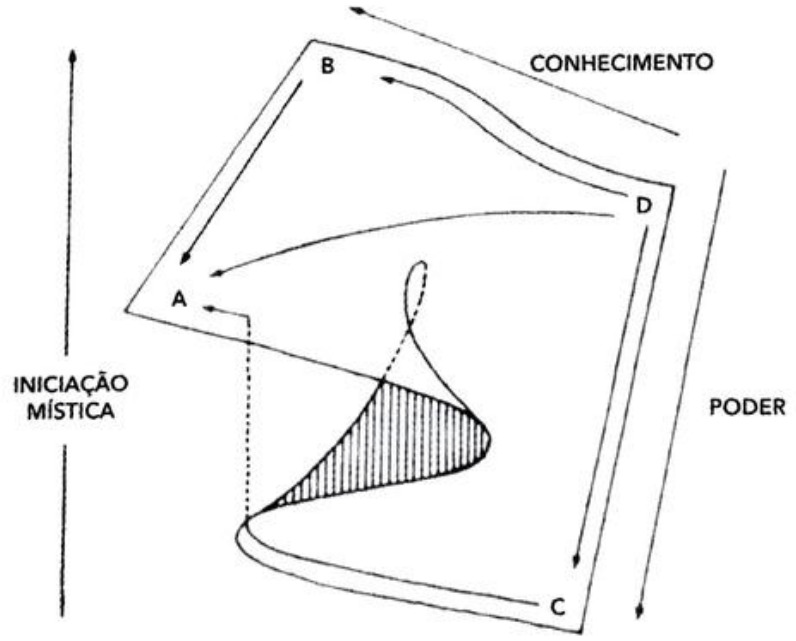


Figura 6. O catastrofismo aplicado à iniciação mística. Aqui os pontos representam o seguinte: A) místico iluminado; B) místico conhecedor; C) alguém com poder mas sem conhecimento; e D) iniciante.

Aplicações do Catastrofismo: Iniciação Mística

Os fatores de controle são Y, conhecimento místico; e X, poder/experiência mística com gnose, conforme mostrado na figura 6.

As Transições: D → A; um aumento gradual tanto no conhecimento quanto no poder, seguida pelos melhores sistemas.

D → B → A: conhecimento primeiro, poder depois; um processo que, embora seja seguro, pode nunca ser completado satisfatoriamente a tempo.

D → C: poder primeiro, conhecimento depois. Esse tipo de treinamento ou experiência normalmente produz heresia ou loucura. Muitos mestres místicos dizem que o poder por si só na verdade afasta o candidato do objetivo da iniciação mística e ergue uma barreira de catástrofe, impedindo maiores progressos.

Aplicações do Catastrofismo: Iniciação Mágica

Os fatores de controle são Y, poder; e X, conhecimento. Em uma iniciação mágica, os fatores de controle operam de forma invertida, pois as estruturas de conhecimento e poder são diferentes, assim como seus efeitos sobre o candidato. É comum que apenas essa diferença leve magistas e místicos a denegrir os sistemas uns dos outros. Vide figura 7.

As Transições: D → A: um aumento gradual tanto no conhecimento quanto no poder.

D → B: poder primeiro, um caminho perigoso que pode levar o candidato ao desastre.

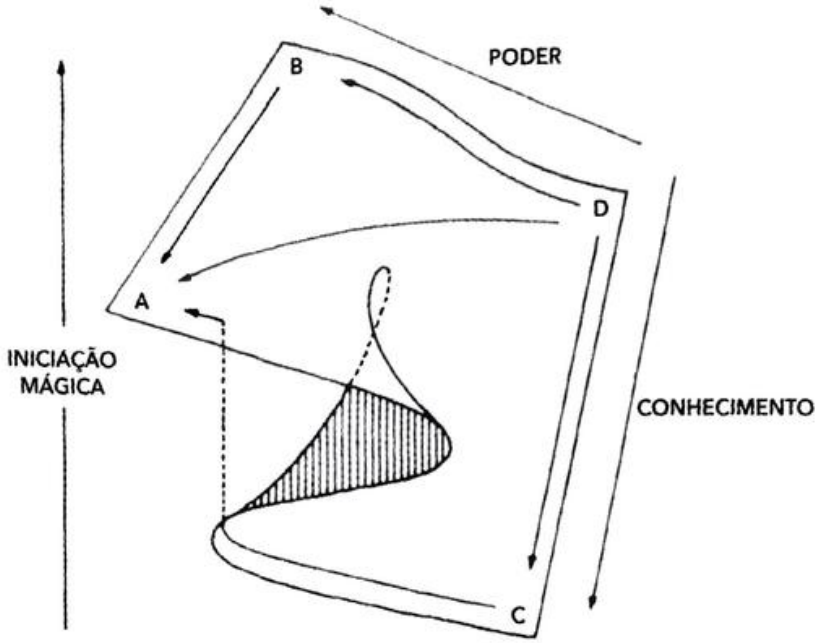


Figura 7. O catastrofismo aplicado à iniciação mágica. Aqui os pontos representam: A) magista iluminado; B) magista poderoso, mas imprudente; C) alguém que só é cheio de ideias; e D) o iniciante.

D → C: conhecimento primeiro; esse tipo de treinamento normalmente produz apenas um diletante.

Assim, vemos por que mestres místicos difamam o poder pelo poder e mestres mágicos difamam o conhecimento pelo conhecimento. Ambos afastam o candidato de seus objetivos e requerem uma mudança catastrófica para alcançar o efeito desejado. O poder por si só na magia e o conhecimento por si só no misticismo ao menos fazem o candidato progredir um tanto. Esses dois esquemas podem ser combinados em uma dupla superfície de catástrofe, pela qual espero que o originador da teoria me perdoe. Vide figura 8.

Os pontos B e C nessa superfície estão ligeiramente mais baixos do que D. Além de notar o quão perigosamente estreito se torna o caminho D → A em certo ponto, apresento-o sem maiores comentários.

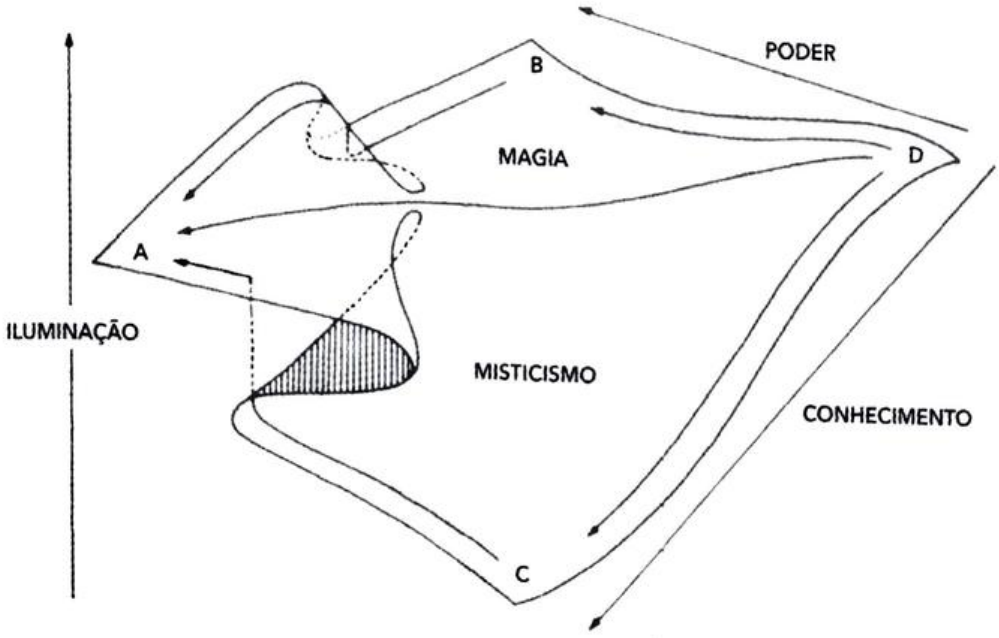


Figura 8. Uma extrapolação da figura 7 – a dupla superfície de catástrofe.

LIBER NULL E PSICONAUTA

Liber Null e *Psiconauta* é um dos maiores clássicos do ocultismo do século XX, e sua influência pode ser percebida em virtualmente todas as correntes mágicas atuais.

Peter J. Carroll desconstruiu os métodos e técnicas universais do ocultismo, presentes em todas as vertentes da magia. Aquilo que até então estava envolto em pompa, mito e cerimônia foi sintetizado em um novo sistema - a Magia do Caos, que se distingue pela abordagem prática, não dogmática e focada em resultados. *Liber Null e Psiconauta* é, portanto, a pedra angular do sistema mágico mais inovador e influente da atualidade.

Originalmente publicado como dois livros separados, *Liber Null* e *Psiconauta* são textos complementares, e passaram a ser publicados juntos desde a década de 1980. Enquanto *Liber Null* apresenta roteiros para que o leitor desenvolva seus próprios métodos e técnicas, *Psiconauta* oferece uma forte base teórica para acompanhar a prática.

Como disse Hassan i Sabbah, citado logo no começo do livro: "nada é verdadeiro, tudo é permitido". Pegue o que lhe convier, ignore ou altere o que não lhe agrada, e aplique o que lhe aprouver.

Penumbra Livros

ISBN 978-85-69871-28-6

9 788569 871286 >